Z WIZYTĄ W BIOWARE **MASS EFFECT 2** WRAŻENIA I OBSZERNY WYWIAD

GRY VIDEO I KONSOLE

GRUDZIEŃ 2009 12/2009

新プラス

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360 I PS2 I PSP I Wii I DS

ZRECENZOWANE

MODERN WARFARE 2
ASSASSIN'S CREED II
NEW SUPER MARIO BROS.
BAYONETTA

\+ PONAD 60 RECENZJI GIER NA ŚWIĘTA!

ZOMBIE APOCALYPSE 2.0

LEFT 4 DEAD 2

NOWY SHOOTER VALVE TO NAJLEPSZA KOOPERACYJNA GRA ROKU

MEGARECENZJA!

9 771505 820004 12
NR 129 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: SPRAWDZAMY W AKCJI MULTIPLAYEROWĄ BETĘ
SKANDALE ZWIĄZANE Z GRAMI VIDEO / RESONANCE OF FATE: POWIEW ŚWIEŻOŚCI Z JAPONII / PIERWSZE INFORMACJE O KANE & LYNCH 2 / RETROPLUS: MGS, 3DO

7
www.pegi.info

PlayStation® Network

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

LittleBIG Planet™

Gra jest też dostępna do pobrania z PlayStation® Store.

TWOJE PRZYGODY. TWOJE POMYSŁY. TWOJA SPOŁECZNOŚĆ.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

Sackboy wskakuje teraz do Twojej kieszeni, mając okazję sprawdzić się na 30 nowych poziomach w 7 świeżych środowiskach. Stwórz i ukształtuj Twoje własne, nowe poziomy, gdzie tylko jesteś, kiedy tylko nachodzi Cię wena. Możesz pobierać poziomy stworzone przez innych graczy lub wrzucać i dzielić się tymi stworzonymi przez siebie z całym światem. Zacznij bawić się czym tylko zapragniesz, gdzie tylko zapragniesz z LittleBigPlanet na PSP.

littlebigplanet.com

PlayStation Portable

MENU // GRUDZIEŃ 2009

44 LEFT 4 DEAD 2

36 MASS EFFECT 2

76 BAYONETTA

70 MARIO

82 GAY TONY

10 BAD COMPANY 2

50 ASSASSIN'S CREED II

60 MODERN WARFARE 2

SPECJAŁ

036> Z WIZYTĄ W BIOWARE: MASS EFFECT 2
Druga część raportu z wielkiej wyprawy do Kanady. Tym razem w całości poświęcona Mass Effect 2!

034> REKLAMA DŹWIGNIĄ ZBRODNI
Max przygląda się reklamom gier. Tym obrazoburczym i nieoczekiwanym.

040> SKANDAL!
Zbrodniarze, zwyrodnialcy, ohydni psychopaci żerujący na najniższych instynktach. To prawdziwy skandal!

NEON I INNE

026> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

030> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

042> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

NEWSFLASH

008> VIDEO GAMES LIVE
Raport z pierwszego koncertu w Polsce!

010> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Testujemy multiplayerową betę i strasznie nam się podoba.

012> KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
Psychopaci powracają w jednym z najbardziej niespodziewanych sequeli. Pierwsze informacje i screeny!

016> DARK VOID
Już gramy w pierwszą grę Capcom na 2010 rok.

018> RESONANCE OF FATE
Japońskie erpegi przeszły długą drogę – od uwielbianych hitów, aż po pośmiewisko. Ten ma szansę wiele zmienić.

022> ARMY OF TWO: THE 40th DAY
Salem i Rios, czyli posiadacze najbardziej fachowych masek w branży, powrócą już w styczniu.

RECENZJE

043> JAK & DAXTER: ZAGINIONA GRANICA
044> LEFT 4 DEAD 2
048> SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA
049> TORNADO OUTBREAK
049> DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
049> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION
049> ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY
050> ASSASSIN'S CREED II
056> CALL OF DUTY: MODERN WARFARE MOBILIZED
056> C.O.P. THE RECRUIT
056> WIREWAY
056> DJ STAR
056> LEGO INDIANA JONES 2 /NDS
057> BAND HERO
058> ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
059> RABBIDS GO HOME
060> CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
064> DIVINITY 2: EGO DRACONIS
065> SABOTEUR
066> GRY z XBOX LIVE ARCADE
067> RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES
068> TROPICO 3
068> CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REFLEX
069> DRAGON BALL: RAGING BLAST
070> NEW SUPER MARIO BROS. Wii
072> PS2 „MINIS“
073> LITTLEBIGPLANET /PSP
074> SAW
075> LEGO ROCK BAND
076> BAYONETTA
078> PSP MINIS
079> NBA LIVE 10
080> TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD
081> WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010
082> GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY
084> INVIZIMALS
084> LOCOROCO: MIDNIGHT CARNIVAL
085> LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTIUNES

© 2009 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

POMIĘDZY DOBREM I ZŁEM JEST NADZIEJA.

Zostań Szarym Strażnikiem, jednym z ostatnich członków prastarej gwardii. Nie musisz służyć królom ani klanom, a twoim jedynym władcą jest najpotężniejszy z bogów. Na tobie spoczywa obowiązek przywrócenia nadziei, skrzyknięcia drużyny, zjednoczenia zwaśnionych królestw i pokonania odwiecznego zła. To ścieżka dla najodważniejszych – twoje decyzje muszą być błyskawiczne, krwawe i częstokroć tragiczne w skutkach, ale mogą ocalić ten świat przed całkowitą zagładą.

www.dragonage.pl www.bioworld.ea.pl

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PC DOWNLOAD

XBOX 360

PlayStation Network

Gra na platformę PS3 w sprzedaży od 20.11.09.

PS3 PlayStation 3

DRAGON AGE
POCZĄTEK

PREMIERA 06.11.09

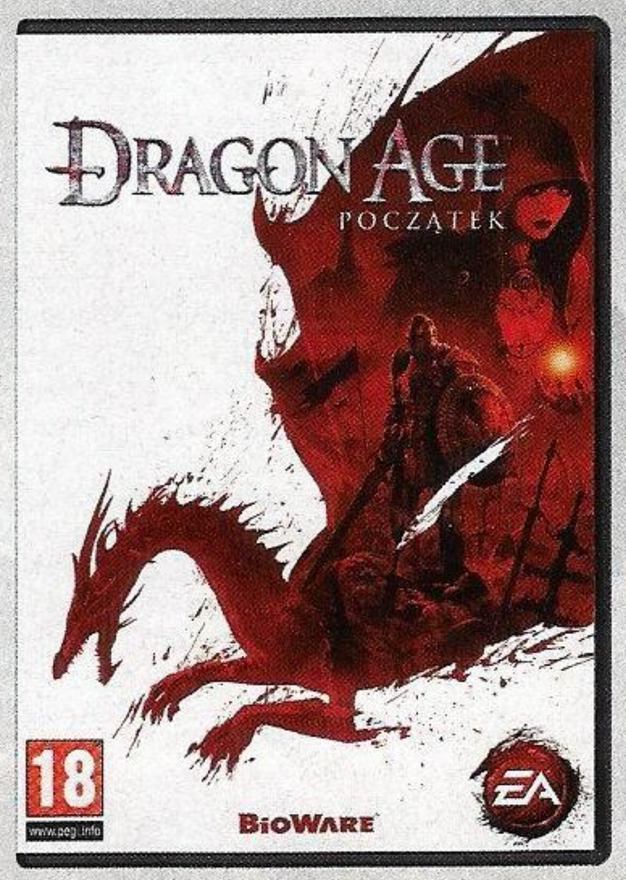
GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™

BIOWARE™

POLSKA WERSJA PL DUBBING

NAJWIĘKSZA POLONIZACJA W DZIEJACH POLSKICH GIER. W OBSADZIE M.IN. PIOTR FRONCZEWSKI.

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™



patroni medialni

SCIENCE FICTION

GameCorner

polygamia.pl

FILMWEB

partner wydania

fabryka słów

Wesołych Świąt

i Szczęśliwego Siekania Zombiaków!

Kolejny rok pękł jak czaszka zombiaka pod ciężkim butem Coacha, uczciliśmy go konkretną ucztą – każdy, kto zechce przysiąść się do naszego stołu, na pewno opuści go nasycony. Testowaliśmy Left 4 Dead 2, Modern Warfare 2, Assassin's Creed II, New Super Mario Bros. Wii i Bayonettę; w recenzjach punktujemy ich wady i wychwalamy zalety. Zresztą, jak zawsze pod koniec roku, recenzje zajmują pokaźną część magazynu – oceniliśmy ponad 60 gier, co zdarza się tylko w sezonie świątecznym. A to dopiero początek mocnego uderzenia. Z pewnością pamiętacie materiał z poprzedniego numeru, zapowiadający pierwszy kwartał 2010; przez pierwsze trzy miesiące będzie się działo, jak nigdy o tej porze roku. Na pewno będzie o czym czytać na łamach enplusa, a my jak zawsze postaramy się wycisnąć z tych wszystkich gier ostatnie soki i odpowiednio je ocenić.

Zapraszam także do zapoznania się z obszernym materiałem odnośnie Mass Effect 2 – to kolejny efekt naszej wyprawy do Kanady, gdzie w siedzibie BioWare przez dwa dni mieliśmy możliwość zapoznania się z ich najnowszymi grami. Testujemy również multiplayerową betę Battlefield: Bad Company 2, mamy pierwsze, jeszcze gorące informacje o sequelu Kane & Lynch. A skoro jesteśmy przy zwyrodnialcach i skandalistach, tak się złożyło, że w tym numerze pojawiają się artykuły traktujące o skandalach związanych z grami, a także pośrednio nawiązujący do niego tekst na temat obrazoburczych reklam gier. W Retroplusie gości pierwszy next-gen, który wyprzedził swoje czasy: 3DO, rozpycha się także łokciami Snake w retrospekcji serii Metal Gear Solid. Trzy strony listów i Finisher Grabarza kończą ten pakerny numer.

Także w grudniu restartujemy naszą stronę WWW.NEOGO.PL – zapraszamy po codzienną porcję świeżych newsów o grach, a także materiałów, również multimedialnych, których nie znajdziecie w NEO+. Jak zawsze, czekamy na Wasze komentarze i sugestie.

Z prawdziwą przyjemnością w imieniu redakcji składam Wam życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Oby kolejny był jeszcze lepszy. Ba, na pewno będzie lepszy. Trzymajmy się razem!

//Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
television rules the nation

Miło było spotkać się całą, rozrzuconą po Polsce ekipą i uderzyć na Video Games Live w doborowym towarzystwie enplusowej gwardii – wbrew pozorom to chór śpiewający motyw z Halo, a nie śliwowica siedem zero, wycisnął z mego oka łzę gorącą. Mimo licznych perturbacji udało się przy produkcji tego numeru obejść bez ostrego nocnego zamulania i większych stresów, co wbrew pozorom wcale tak często się nie zdarza. Tworzenie N+ to nie tylko nasza praca, ale także i pasja.

MARCIN SIKORA // Marcellus
medusa defeated, binoculars obtained!

Po wieczorze tak bardzo obfitującym we wrażenia, że z powodu tłoku, spora ich część postanowiła się ulotnić, nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć sobie, aby koncerty VGL odbywały się w Polsce jak najczęściej się da. Podobnie, jak premiery MW2 ;) No i żeby częściej pojawiały się takie gry, jak Assassin's Creed II, przy którym spędziłem kilkadziesiąt wspaniałych godzin, a te narzekania w recenzji to z obowiązku – w końcu ponoć jestem krytykiem... Taaa.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
GO, GO, NEOGO!

Stare biurka wyleciały, przyjechały nowe, kupiliśmy mocne kompy, dołączył do nas Fax, jesteśmy gotowi do podboju internetu. Chcemy, żeby neogo.pl było fajnym uzupełnieniem pisma, a nie jakąś nadętą stroną, której autorzy zapomnieli, że gry to przede wszystkim zabawa. Odwiedzajcie nas. W listopadzie zamknęliśmy pewną erę, rozpoczynamy kolejny etap – jeszcze nigdy w redakcji nie było tak ciasno, a takich neoplusowych dni, jak podczas VGL, nie pamiętam. Gurmańska Pljeskavica i śliwowica siedem zero FTW!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
Rocco invades Warsaw

Listopad był miesiącem pracowitym, ale i obfitującym w atrakcje. Wypad do stolycy okazał się ze wszech miar udany, Video Games Live wypadło świetnie, po raz pierwszy też przyszło mi spotkać ekipę redakcyjną w pełnym składzie (restecpa) i przy okazji odblokować acziwa Kręgosłup ze Stali – wlej w siebie duże ilości napojów wyskokowych po nieprzespanej nocy, nie kończąc wieczoru z kuflem wbitym w skroń. Krótko mówiąc – było miło, byle do następnego.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
dużo strzela, mało myśli

Koncert Video Games Live w Warszawie to było naprawdę coś i niech żałuje każdy, kto miał przyjechać, a nie przyjechał. Pomijając już sentyment do konkretnych tytułów, sam śpiew chóru czy popisy skromnego Azjaty na fortepianie stanowią niesamowite przeżycie. Niestety, po takim miłym akcencie trzeba było wrócić do roboty i zamknąć ten numer. Ale takie numery to aż przyjemnie zamykać. W listopadzie postawiłem na strzelanie: testowałem m.in. Modern Warfare Reflex, a w przerwach relaksowałem się przy... Modern Warfare 2.

GRZEGORZ BROL // Fax
jRPG forever!

Podczas Video Games Live, gdy orkiestra zaczęła motyw z Halo, wydarłem się na całą salę: „Kochamy Cię Master Chief". Tylko komu mam się tym pochwalić, skoro banhammer wyczyścił połowę listy znajomych z Xbox Live? Łobuzy... Natomiast Halo Waypoint mnie zasmuciło, bo wszyscy mają wyższą rangę niż ja, a Halo Legends rozczarowuje. Na szczęście spotkanie redakcyjne przy okazji VGL zarządziło, a dyskusje o jRPG w taksówkach dały radę. Fantastyczny wieczór!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
favela pełna kolosów

Spędziłem kilka urokliwych dni w kraju, który nie przykłada żadnej wagi do pisowni od lewej do prawej, więc z radością po przerwie wróciłem do Polski. Listopad okazał się więcej niż hojny - Modern Warfare 2 sprawiło, że ponownie klęknąłem z podziwu przed geniuszem Infinity Ward, a polskie menu PS3 może wreszcie sprawi, że więcej osób zainteresuje się konsolami. Hermetyczność rynku to wynik wyłącznie niewiedzy, ale smutno wyglądały puste miejsca na Video Games Live... Nieobecni nie wiedzą, co stracili, ale obecni... cóż, spisali się na medal.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
adventures

Wawa to professional miasto, od razu po wydłubaniu się z pociągu można zaspokoić swoje podstawowe potrzeby – zeżreć kebaba, kupić gazetę i zabłądzić pomiędzy stoiskami z koralikami. A potem zostać tak fachowo obsłużonym przez eleganckiego żebraka, że po schudnięciu o fajkę i jednego dzika czułem się jakbym wsparł fundację artystyczną. Siedziba N+ to niezłe kazamaty, przed wejściem wisi tabliczka „można trzepać", ale na szczęście nikt nie miał czasu tego weryfikować. Pognaliśmy na koncert, potem na sok pomarMEMORY ERROR.

Special Guest Stars: Blizzard Beast, Lord Khazadal, zooltar

Numer 129 // **grudzień** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski, **Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

5 – milionów dolarów zapłacilo Activision za Infinity Ward w 2003 roku. Dla porównania, Zenimax zapłacił 105 milionów za id Software, a EA za 800 milionów kupiło BioWare i nieszczęsne Pandemic, które właśnie zamknięto. Trzeba przyznać bossom Activision, że mają smykałkę do interesów.

25 – milionów dolarów potrzebowałaby firma Gearbox, żeby wyprodukować wymarzoną grę na licencji „Łowcy Androidów", nie wliczając w to kosztów marketingu i reklamy. Gra jednak byłaby tak niszowa, że nie zarobiłaby na siebie i właśnie dlatego Randy Pitchford z kolegami ostatecznie zrezygnowali z jej tworzenia, choć niemal już zdobyli prawa.

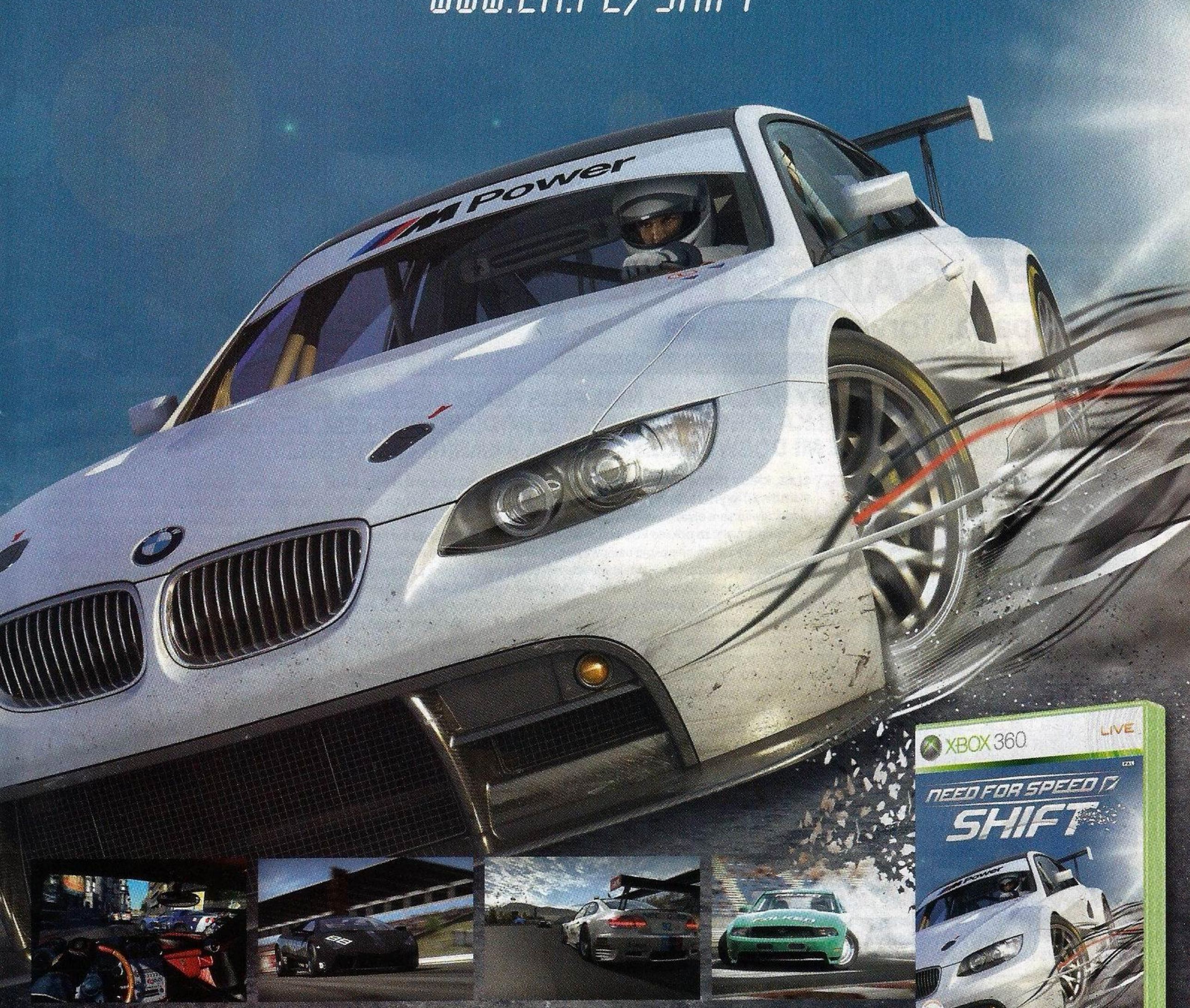
60 – milionów dolarów kosztowało wyprodukowanie Gran Turismo 5. Kazunori Yamauchi, szef Polyphony twierdzi, że to i tak mało, jak na tak ogromną grę. Droższe było na przykład Too Human. Kompletnie nie rozumiemy ludzi ustalających budżety gier.

550 – milionów dolarów zysku przyniosło Call of Duty: Modern Warfare 2 w ciągu pierwszych pięciu dni sprzedaży przebijając GTA IV, a nawet film „Harry Potter i Książę Półkrwi". Analitycy szacują, że w pierwszym tygodniu sprzedało się pomiędzy 8,5 a 9 milionów egzemplarzy gry. Totalny obłęd. Gdzie ten kryzys?

799 – realów brazylijskich, czyli około 1275 złotych, kosztuje PlayStation 2 w Brazylii. 18 listopada konsola miała tam swoją oficjalną premierę. Dobrze czytacie, nie PlayStation TRZY, a PS DWA. Ciekawe ile będą czekać na swojego Live'a, uhuhu haha aaaa hhehe.

NEED FOR SPEED™ SHIFT

WWW.EA.PL/SHIFT



3+

www.pegi.info

XBOX 360

POLSKA WERSJA PL NAPISY

Gra w polskiej wersji językowej z napisami na Xbox 360™

EA mobile

EA

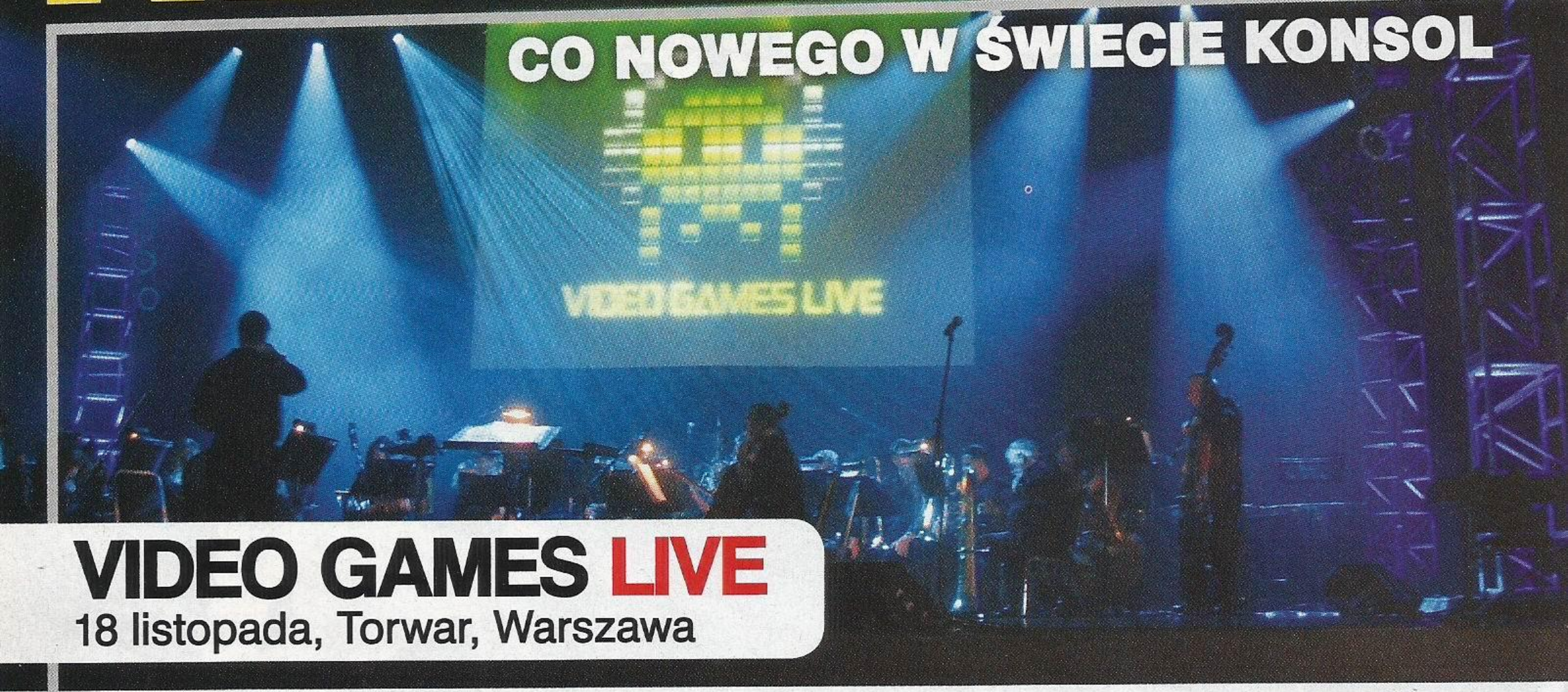
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA EA, Mobile oraz Need for Speed i znak „N" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo BMW i nazwy modeli są znakami handlowymi BMW AG i są wykorzystywane na podstawie licencji. Pagani, Zonda F, Zonda R i ich wzornictwo są znakami handlowymi i/lub własnością intelektualną PaganiAutomobili i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Znaki handlowe General Motors są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Znaki handlowe, prawa autorskie związane z Lamborghini, Lamborghini with Bull i Shield Device są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Włochy. Ford Oval oraz jego emblematy są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Ford Motor Company i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Ford Motor Company. Wszelkie nazwy, wzornictwo i loga należą do ich prawnych właścicieli i są użyte na podstawie licencji. Nazwy oraz loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Jump in.

XBOX 360

NEWSFLASH

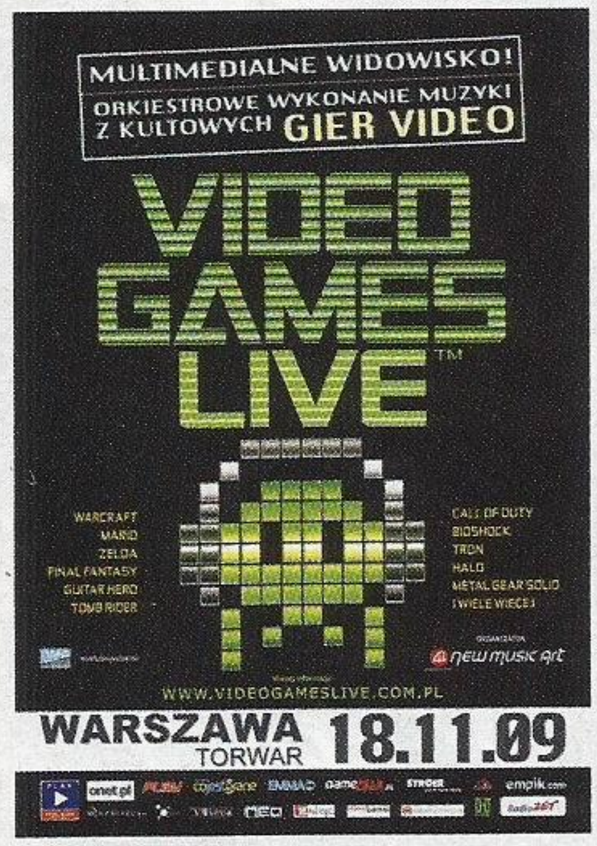
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



VIDEO GAMES LIVE

18 listopada, Torwar, Warszawa

O TEJ IMPREZIE TRĄBILIŚMY NA ŁAMACH NEO PLUS OD DŁUŻSZEGO CZASU, KIEDY JEDNAK PISAŁEM O NIEJ BODAJ KILKA MIESIĘCY TEMU, NIE PODEJRZEWAŁEM, ŻE JESZCZE W ROKU PAŃSKIM 2009 PRZYJDZIE MI DOŚWIADCZYĆ JEJ NA WŁASNE OCZY I USZY



Teraz, kiedy pierwsze polskie VGL za nami, przyszła pora, żeby podsumować wyniesione z koncertu wrażenia. Muszę przyznać, że na krótko przed zawitaniem objazdowego widowiska do naszego kraju, miałem swoje wątpliwości. Obawiałem się, że polskie VGL okaże się zubożoną wersją swojego zachodniego wydania, dodatkowe źródło niepokoju stanowił fakt przeniesienia na 2010 rok koncertów w Łodzi i w Zabrzu. Na szczęście spektakl warszawski odbył się zgodnie z planem i każdy, kto miał szczęście znaleźć się tego dnia w hali Torwaru wie, że nie zawiódł oczekiwań. Istotnie, mimo wcale niezłej promocji w mediach, frekwencja mogłaby być wyższa – sala gdzieniegdzie świeciła pustymi miejscami. Miejmy nadzieję, że kiedy impreza zawita do nas ponownie (oby już za rok) usłyszy o niej więcej ludzi i spokojnie uda się wypchać Torwar po brzegi wiwatującym tłumem. Przejdźmy jednak do samego koncertu.

Pierwszym, co ujrzeliśmy po zajęciu miejsc, była sporych rozmiarów scena, na której zaczęli usadawiać się muzycy z orkiestry Simfonia Iuventus, a także chórzyści Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej. Nad nimi rozpościerały się trzy wielkie ekrany i pokaźna bateria reflektorów. Przed rozpoczęciem właściwego widowiska, widzów bawiły puszczane na ekranach filmiki – dość zabawny 8-bitowy hołd dla Michaela Jacksona, a także aktorska wersja Pac-Mana. W końcu jednak światła przygasły, za batutę chwycił Emmanuel Fratianni (zastępujący w roli dyrygenta Jacka Walla, który niestety do Polski nie dotarł), a na scenę wkroczył prowodyr całego zamieszania – Tommy Tallarico. Pokrótce przywitał przybyłych i wyjaśnił ideę koncertu, zachęcając jednocześnie do jak najbardziej spontanicznego reagowania na to, co będzie działo się na scenie. I w tej kwestii publiczność zdecydowanie nie zawiodła, przez cały koncert żywiołowo dopingując muzyków i biorąc aktywny udział w tym radosnym wydarzeniu. Pan Tallarico doskonale sprawdził się w roli showmana, co chwila zagajając do publiki, tu i ówdzie przemycając drobny żart, przez cały czas utrzymując z widzami świetny kontakt (bariera językowa nie stanowiła praktycznie żadnego problemu – w końcu gracze mają zazwyczaj lengłydż w małym palcu).

„Video Games Live było dla nas niebywałym wyzwaniem, i to zarówno jako zupełnie nowa, niespotykana wcześniej w Polsce produkcja, jak i doświadczenie z fascynującym rynkiem gier komputerowych i video. Koncert potwierdził tylko nasze przypuszczenia – gracze to potężna, niezagospodarowana wcześniej eventowo nisza, której jak najbardziej należą się podobne wydarzenia. Zapraszamy na kolejne odsłony Video Games Live w Polsce!” – Adrian Jagieliński, New Music Art Production

■ Z ekranu pozdrawiali widzów Koiji Kondo, Hideo Kojima czy David Jaffe.

Listę utworów otworzyła tradycyjnie składanka klasycznych 8-bitowych tematów, wzbogacona materiałem wideo (co miało być już normą podczas reszty koncertu). Z początku nagłośnienie pozostawiało jeszcze co nieco do życzenia – było dość cicho, zdarzały się też drobne trzaski. W późniejszej części show brzmienie uległo znacznej poprawie. Przekrój muzyki był naprawdę rozległy – od klasyków w postaci Sonika, Mario i Mega Mana, po nowsze tytuły, na czele z Metal Gear Solid, Halo, Starcraft 2 czy God of War (z imponującym występem solistki). Na scenie niemal cały czas coś się działo, a to pogoń żołnierza (z wykrzyknikiem nad głową!) za przechadzającym się po scenie tekturowym pudłem podczas tematu przewodniego MGS, a to powiewający sztandarem Master Chief... Świetnie wypadły także interludia, zarówno te interaktywne dla publiki (granie „całym ciałem” w Space Invaders, akompaniowana przez orkiestrę sesja w Guitar Hero), jak i te, podczas których na scenie pojawiał się pianista Martin Leung. Martin, znany z jutubowego filmiku, w którym z zawiązanymi oczyma odgrywa muzykę z Mario, od razu zdobył uwielbienie publiczności – nie tylko powtórzył swój internetowy wyczyn, ale także kilkakrotnie wspomagał pozostałych muzyków, a także spełniał muzyczne zachcianki publiczności, zagrał m.in. motywy z BioShock i Monkey Island (pozdrowienia dla dowcipasa, który wydarł mi się nad głową „Gran Turismo!”). Po przerwie koncert zmienił trochę charakter, skręcając w bardziej rockowe klimaty. Wyluzowany Tallarico złapał za gitarę i wykonał z orkiestrą kilka popisowych numerów. Chyba najlepiej wypadła mieszanka motywów z Chrono Trigger i Chrono Chross – absolutnie fantastyczne, bardzo żywiołowe wykonanie. Na koniec zaś zaserwowano kompilację muzyki z Castlevanii, a także energicznie wyśpiewany przez chór „One Winged Angel”, który zapewne przyprawił o ciary na pośladkach wszystkich fanów Final Fantasy. Koncert zakończył się owacjami na stojąco, a publiczność wyraźnie była rozczarowana, że te dwie i pół godziny minęły jak z bicza strzelił.

Oczywiście, zawsze można trochę napsioczyć. Że za krótko, że pan z kamerą transmitujący obraz na telebimy czasami prawie właził Tallarico na plecy, że wybór utworów mógł być lepszy (osobiście bardzo brakowało mi choćby Silent Hill, czy jakiejkolwiek muzyki z gier BioWare), że trafiały się momenty, w których ekscytacja publiczności lekko opadała – np. Sonic, czy trochę niepotrzebna mieszanka motywów z Kingdom Hearts. Ale to wszystko tylko czepialstwo i kwestia gustu. Najważniejsze, że pierwsze polskie Video Games Live okazało się naprawdę dużym sukcesem, jeśli nie finansowym, to przynajmniej (że się górnolotnie wyrażę) artystycznym i miejmy nadzieję, że stanowić będzie furtkę dla przyszłych wizyt tej kapitalnej inicjatywy w naszym kraju. Oby. //**DrMax**

Nie masz pomysłu na prezent? odwiedź naszą stronę ultima.pl

Gorące pre-ordery

Świąteczne zestawy

1349 zł

PlayStation 3 Slim 120GB + Tekken 6!

179 zł

PlayStation 3 Slim 250GB + Assassin's Creed 2 PL

1449 zł

199,90 zł

Assassin's Creed 2 PL PS 3 i zBox 360

199,90 zł

Call of Duty: Modern Warfare 2 PL PS 3 i xBox 360

Dodatkowo

389 zł

Kierownica Microsoft Wireless Steering Wheel Force Feedback

Tekken 6 - Edycja Limitowana +dedykowany arcade stick

599 zł

1199 zł

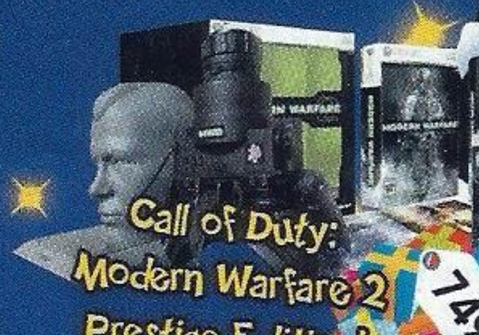
Xbox 360 Elite + GTA IV + GTA IV EPISODES FROM LIBERTY City

1099 zł

Xbox 360 Elite + GTA IV EPISODES FROM LIBERTY City

949 zł

Xbox 360 Premium HDMI 60GB Halo Pack!



749 zł

Call of Duty: Modern Warfare 2 Prestige Edition! PS3 i xBox 360

999 zł

Rock Band: The Beatles - Limited Edition Premium Bundle xBox 360

999 zł

Black Wii Sports Resort Bundle 15 gier w zestawie!

159 zł

EyePet PL + kamera PS3

Więcej na:

ULTIMA.pl Świat Elektroniczne Rozrywki

punkt sklepowy (0-22) 624-78-16
biuro (0-22) 485-52-11
ultima@ultima.pl

www.ultima.pl

JUŻ GRANE!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Multiplayerowa beta wstrzymała pracę redakcji!

Kilkanaście dni spędziłem grając online w Modern Warfare 2, głównie w deathmatchu ffa, pewnie dlatego zdążyłem zapomnieć, jakie zasady obowiązują w Battlefieldzie i gdy tylko rozpocząłem swoją krótką (jak na razie) przygodę z Bad Company 2, zostałem okrutnie sprowadzony do parteru. Testowana przeze mnie na PS3 beta gry kompletnie nie pozwalała na radosne fragowanie. Satysfakcję z rozgrywki poczułem dopiero, gdy zwolniłem, zacząłem współpracować z drużyną, spróbowałem różnych klas postaci i zapoznałem się z mapą. Ba, cieszyło mnie nawet strącanie celów ze snajperki, czego nie lubię i zazwyczaj nie robię, ale dla Battlefielda zmienię przyzwyczajenia.

WOJNA W ZATOCE

Arica Harbor to jedyna mapa dostępna w becie. Oczywiście pisząc „mapa", mam na myśli całkiem spory teren, na którym znajduje się w sumie pięć baz należących do drużyny broniącej, a nie jakieś maleńkie zamknięte areny, gdzie co chwila wpada się na przeciwnika, więc bawiłem się na niej przez kilkanaście godzin i nawet przez chwilę nie poczułem znudzenia.

Jedna drużyna szturmuje bazę drugiej, podkłada dwa ładunki wybuchowe w oznaczonych miejscach, czeka aż wybuchną, a jeśli się uda, przeciwnik wycofa się do kolejnej bazy i trzeba akcję powtórzyć. W sumie takich baz jest pięć, a każda położona w okolicy mocno różniącej się od poprzednich, dzięki czemu za każdym razem trzeba stosować inną taktykę, niezależnie od tego czy się atakuje, czy broni.

Zaczyna się na wzniesieniu, atakujący mają prostą drogę do celu, więc najczęściej na początku misji wsiadają do czołgów – mają dwa do dyspozycji – i wbijają do środka bazy próbując zrobić jak największe zamieszanie. Ubezpieczają ich dwa jeepy z zamontowanymi karabinami maszynowymi i jeszcze mały, zdalnie sterowany helikopter (UAV), który pozwala ustalić pozycje wrogów oraz wskazać, gdzie ma spaść rakieta. Brzmi srogo i faktycznie broniącym ciężko jest utrzymać pierwszą bazę. Mają do dyspozycji jeden czołg, kilka stacjonarnych wyrzutni rakiet i cekaemów, muszą zdać się na własne umiejętności posługiwania się RPG-7 oraz C4 – z granatnika łatwo zniszczyć czołg, w przypadku C4 należy do niego podbiec, co często kończy się zgonem. Ile to razy zostałem przejechany? Ciężko zliczyć, ale też wiele razy mocno napsułem przeciwnikom krwi zakradając się, znienacka przyklejając materiał wybuchowy i robiąc wielkie bum.

SNAJPER: REAKTYWACJA

Pierwsza baza z dwóch stron otoczona jest pagórkami, gdzie snajperzy mogą skryć się i zza skał strzelać do przeciwników. Podstawową snajperkę trzeba przeładowywać po każdym strzale, robi się gorąco, gdy przeciwnik wyłapuje kulę, orientuje się skąd dostał i rzuca się do biegu, a tu trzeba przeładować, znowu przymierzyć i lepiej, żeby strzał był już śmiertelny.

SATYSFAKCJĘ Z ROZGRYWKI POCZUŁEM DOPIERO, GDY ZWOLNIŁEM, ZACZĄŁEM WSPÓŁPRACOWAĆ Z DRUŻYNĄ I POZNAŁEM MAPĘ

Wiem, że dla fanów Battlefielda to oczywiste, ale mimo to podkreślę, że mapa jest duża, więc czając się snajperem na jednym krańcu, trzeba się wysilić, żeby trafić kogoś nadbiegającego z drugiej strony. Patrząc przez celownik widać niewielki zbitek pikseli, dlatego też, gdy już kula dotrze do celu (i to ruchomego), satysfakcja jest przeolbrzymia. W Bad Company 2 granie snajperem jest potężnie rajcujące. Oczywiście taką radosną zabawę przeciwnik może łatwo przerwać, bo każdy gracz, gdy zarobi kulę, przez chwilę widzi na ekranie postać swojego zabójcy i miejsce, gdzie on się znajduje. Ale zanim ktoś podbiegnie, żeby zrobić z kamperem porządek, można ustrzelić kilku nieszczęśników, a tutaj każdy kill się liczy – o ile broniący mogą odradzać się w nieskończoność, atakujący mają ograniczoną liczbę żyć przypadających na całą drużynę. Gra kończy się ich przegraną, jeśli ten limit zostanie przekroczony.

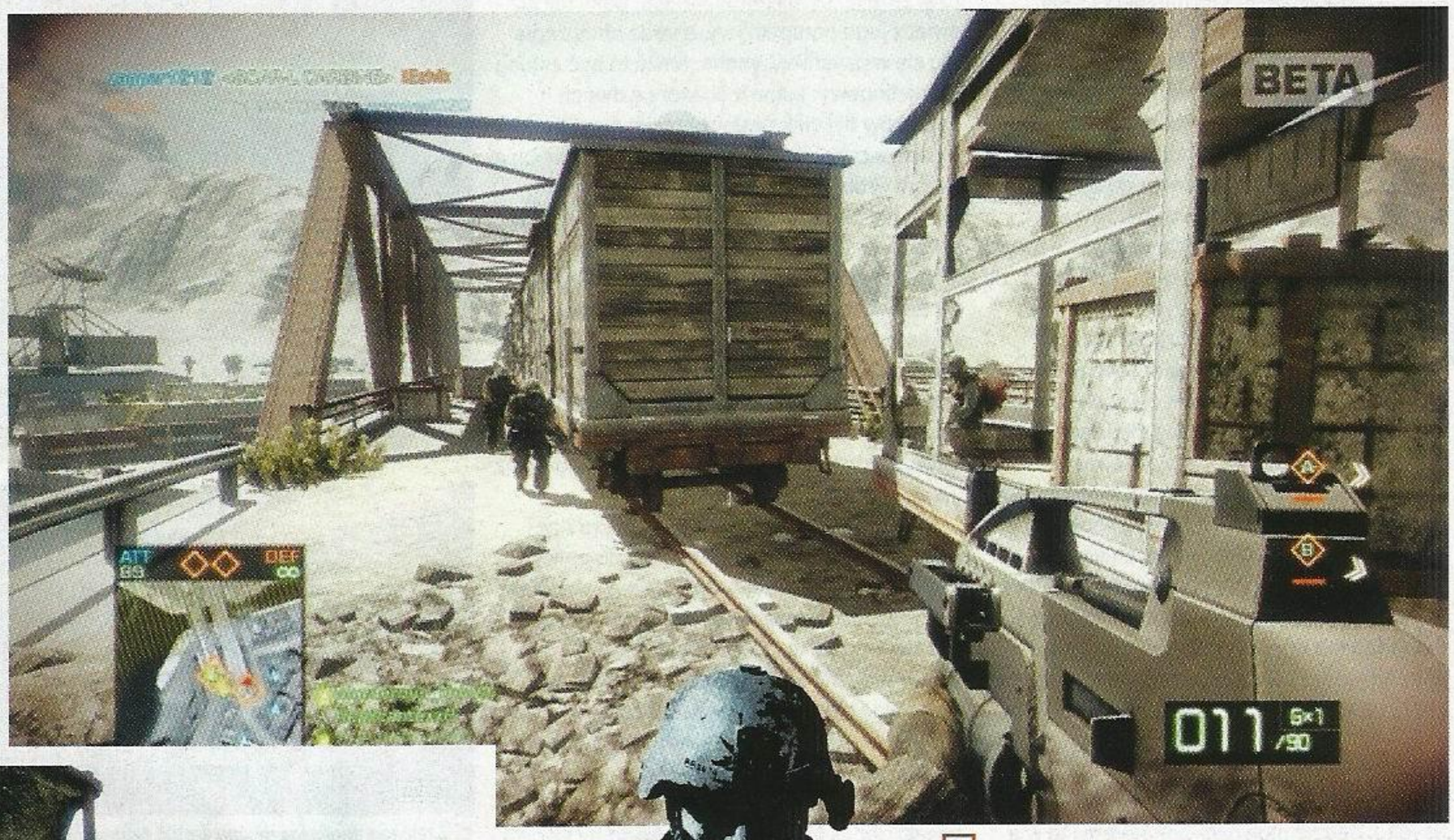
JEDNA MAPA, PIĘĆ BAZ

Czając się, nie sposób jednak pomóc partnerom broniącym skrzyń, które chcą wysadzić przeciwnicy. Jeśli tylko walczy się przeciwko dobrze zgranej drużynie, należy liczyć się

Jak przeciwnik złapie, to już raczej nie puści. Kilka kulek posyła żołnierza do piachu, a brak opcji położenia się (można tylko przykucnąć) sprawia, że trzeba bardzo się pilnować, by nie stracić życia.

Ogrywany przeze mnie tryb Rush będzie tylko jednym z kilku dostępnych w pełnej wersji gry, ale naprawdę, wystarczyłby mi tylko on, a nie odkleiłbym się od konsoli przez następny rok.

UAV, czyli mały helikopterek, przydaje się do rozpoznania terenu, da się także dzięki niemu posłać przeciwnikowi rakietę z góry prosto na głowę. Powtórki strzału może nie być, przeładowanie trwa okrutnie długo i ktoś może zdążyć strącić pojazd. Mi udało się ze snajperki, ha!

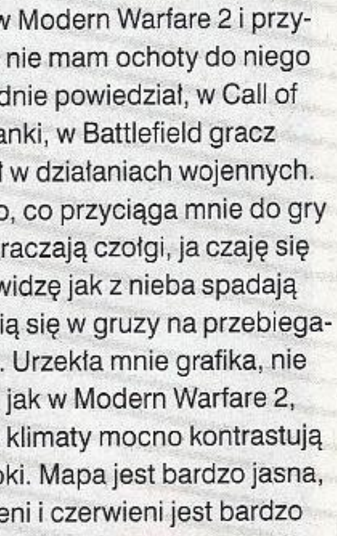


□ Każda drużyna może podzielić się na mniejsze ekipy, dzięki temu gracze przynależący do takowej dostają szansę odradzania się tuż za plecami swoich partnerów.

□ Inżynierowie noszą przy sobie wyrzutnie rakiet oraz zestaw do naprawy nie do końca zniszczonych pojazdów. Niezła klasa, przydatna zwłaszcza na takiej mapie i w takim trybie, ale mimo to wybierałem klasę Assault albo Recon, a medykiem w ogóle nie grałem. Jego powinna mieć w swoich szeregach ekipa atakująca, bo przywraca zabitych do życia bez straty punktu respawnu.

NA NIEBIE HELIKOPTERY

Jedna mapa, pięć różnych baz, setki pomysłów, jak walczyć. Niby wszystko jest jasne i wiadomo, kto i gdzie ma przewagę, ale zdarzają się totalnie nieprawdopodobne akcje. Raz, gdy mojej drużynie nie udało się obronić dwóch baz, zaczaiłem się z tyłu (na gruzach pierwszej) i gdy przeciwnicy ruszyli do ataku, zakradłem się do nich i przejąłem ich UAV. Byli na tyle zdezorientowani, a może pochłonięci atakowaniem moich kompanów, że kompletnie nie przyszło im do głowy, by ktoś mógł wyciąć im taki numer. Jeden odważny próbował strzelać do helikoptera, ale dostał rakietą i przestał się nim interesować. Efekt był taki, że mocno pomogłem mojej drużynie i przetrwaliśmy napór atakujących wygrywając tym samym mecz.



BAD COMPANY 2 SKUTECZNIE ODCIĄGNĘŁO MNIE OD RADOSNEGO FRAGOWANIA W MODERN WARFARE 2 I PRZYZNAM, ŻE WCALE NIE MAM OCHOTY DO NIEGO WRACAĆ

ze zmasowanym atakiem. Widziałem jak goście podjeżdżali czołgiem i jeepem pod dom, gdzie znajdowała się skrzynia, burzyli ściany utrudniając obrońcom przyczajenie się w środku i strzelali serią do każdego, kto zbliżył się, by rozbroić podłożony ładunek. Już w pierwszym Bad Company można było demolować otoczenie, teraz zadyma jest jeszcze większa, po budynkach szybko zostają jedynie szkielety, dlatego trzeba czym prędzej zniszczyć czołgi wroga – minie dłuższa chwila zanim się zrespawnują i dokończą destrukcji.

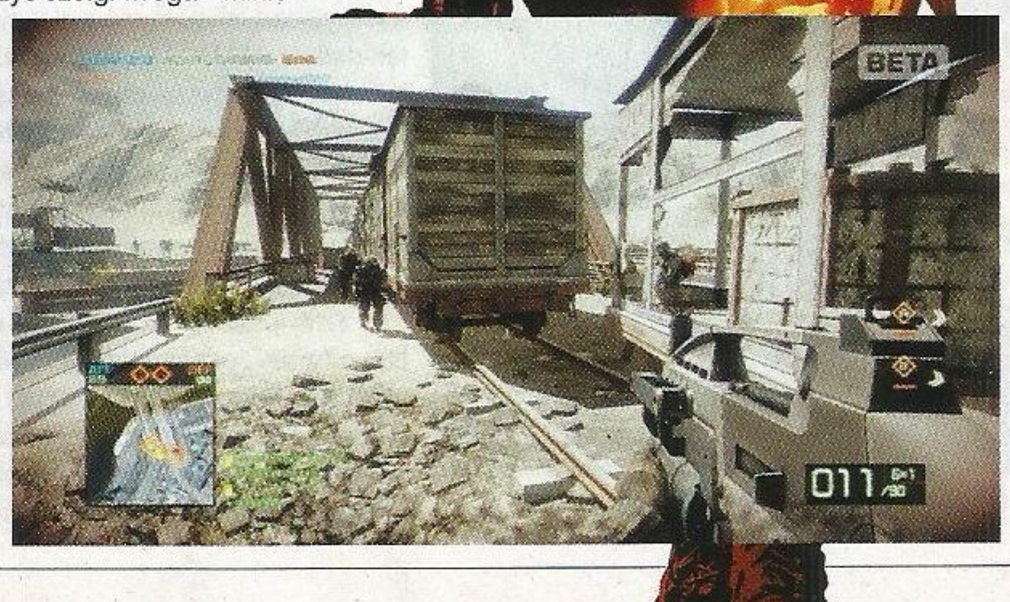
Jeśli nie uda się obronić bazy, akcja przenosi się do maleńkiego miasteczka (raptem jedna ulica i kilkanaście domów) znajdującego się poniżej, tuż nad zatoką. Atakujący nadciągają z góry, broniący mogą rozstawić się na dachach ze snajperkami, a także próbować okrążyć przeciwników i zamknąć ich w pułapce. Trzecia baza znajduje się tuż obok – obrońcy wycofują się na koniec ulicy, a napastnicy przenoszą na jej początek. Ciężko utrzymać ten przyczółek, o wiele łatwiej bronić czwartej bazy znajdującej się po drugiej stronie mostu, bo napastnicy mogą iść po nim, ewentualnie spróbować przepłynąć małą rzeczkę i podejść od dołu lub od lewej strony.

O ile atakujący mają łatwo przy pierwszej bazie, tak most ciężko sforsować i szybko mogą stracić zapas respawnów. Na sam koniec pozostaje bardzo wąski teren, skrzynie znajdują się w jednym, kilkupiętrowym budynku, stojącym pomiędzy jakimiś kontenerami i hangarami. Gdy przeciwnicy już wpadną do środka, nie sposób się obronić.

Tradycyjnie już w FPSach, w miarę jak się gra i zdobywa punkty za fragi, czy tutaj również za osłabienie przeciwnika (dzięki czemu partner może go wykończyć), odblokowują się nowe bronie oraz umiejętności. Ledwo co odblokowałem kilka perków – szybsze bieganie, zwiększenie liczby niesionej amunicji lub granatów, a już kombinowałem jak wykorzystać je do opracowania nowej taktyki walki. Można tylko wyobrażać sobie, na jakie pomysły będzie się wpadać, gdy już dotrze się na wysoki poziom doświadczenia.

BYLE DO MARCA

Nie ukrywam, że bawiłem się kapitalnie. Bad Company 2 skutecznie odciągnęło mnie od radosnego fragowania w Modern Warfare 2 i przyznam szczerze, wcale nie mam ochoty do niego wracać. Jak to ktoś ładnie powiedział, w Call of Duty jest klimat strzelanki, w Battlefield gracz czuje jakby brał udział w działaniach wojennych. Może właśnie to jest to, co przyciąga mnie do gry DICE, gdy do akcji wkraczają czołgi, ja czaję się daleko ze snajperką, widzę jak z nieba spadają rakiety, a budynki sypią się w gruzy na przebiegających obok żołnierzy. Urzekła mnie grafika, nie ma tu słabych tekstur, jak w Modern Warfare 2, a pustynne, piaskowe klimaty mocno kontrastują z wodami pięknej zatoki. Mapa jest bardzo jasna, ciepłych kolorów, zieleni i czerwieni jest bardzo mało. Gra wygląda realistycznie, poważniej niż pierwsze Bad Company, zmiana klimatu jest zauważalna od pierwszej minuty. Wojacy kapitalnie wyglądają w mundurach – zapomnijcie o strzelaniu się z jakimiś leszczami w t-shirtach i ciemnych okularach. A wybuchy? Orgia dla oczu, mógłbym gapić się na nie godzinami i zapewne będę, gdy już gra trafi do sprzedaży, a będzie to niestety dopiero w marcu. Na pocieszenie posiadacze Xboksów 360 dostaną w styczniu wersję demo, którą również z wielką chęcią ogram. Oficjalnie dołączam do grona czekających na Bad Company 2, jak na nadejście mesjasza. //**mielu**



□ Każda walka ma być trudna i maksymalnie adrenalinopędna, a pokonanie wrogów sprawi olbrzymią satysfakcję. Blabla, gadanie jest tanie, a w K&L: Dead Men strzelanie było raczej nudne, więc cudów nie oczekujcie. Ciekawie zapowiada się Down not Dead, czyli czołganie się do osłony i strzelanie.

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Zwyrodnialcy i degeneraci też miewają pieskie dni

Każdy, kto grał w Kane & Lynch: Dead Men wie, że nie ma co się przesadnie podniecać sceną masakry cywili na lotnisku w Modern Warfare 2. W grze Io Interactive bohaterowie nieustannie dokonywali rzezi, kładli trupem setki policjantów i ani sekundy nie zawahali się, gdy musieli otworzyć ogień do ochroniarzy w klubie nocnym, wypełnionym po brzegi roztańczonymi imprezowiczami. Wyboru zresztą nie było – spust trzeba było pociągnąć, by przeżyć.

Poza szokującymi scenami i bezmyślną rzeźnią, dało się w Kane & Lynch: Dead Men znaleźć ciekawą historię o zdegenerowanych przestępcach, która nie obrażała inteligencji dojrzałego odbiorcy, a najlepszym elementem – pomijając niezłego koopa i doskonały tryb multiplayer łączący elementy współpracy z versusem – byli tytułowi bohaterowie stanowiący jeden z najbardziej pokręconych duetów w historii gier. Wyrachowany zabójca Kane oraz mający urojenia psychopata Lynch.

LYNCH & KANE

Tak powinna nazywać się gra, bo tym razem psychol będzie głównym bohaterem i to właśnie jego ruchami pokierujemy za pomocą joypada. Wiecie, to ten z fryzurą „krótko z przodu, długo z tyłu i wąsy na przedzie", choć wygląda na to, że Kane, w którego wcieli się drugi gracz w koopie, również dorobił się fachowego zarostu. Kilka miesięcy minęło od wydarzeń przedstawionych w pierwszej części, miał sporo czasu, żeby zapuścić brodę.

Nieoczekiwana zmiana głównego bohatera to dość ryzykowne zagranie. Autorzy tłumaczą, że wyczerpali temat Kane'a, pokazali już świat z jego perspektywy, a teraz chcą zagłębić się w psychikę Lyncha. Może to być zabieg marketingowy: jasne jest, który z dwóch zabójców był ciekawszy, bardziej nieobliczalny, a przez to intrygował i zyskał licznych fanów. Problem w tym, że pewnie nikt, by o nim nie pamiętał, gdyby nie spełniana przez niego rola – Lynch był partnerem Kane'a, a jednocześnie patrzył mu na ręce i pilnował, by ten wykonał powierzone mu zadanie. Dodatkowo, gdy dawały o sobie znać jego urojenia, potrafił wpakować gracza w tarapaty puszczając serię do cywili, których wziął za policjantów, czy zabijając zakładników. Odpowiednik szalonego Setha, granego przez Tarantino w „Od zmierzchu do świtu".

Pamiętacie swoje zdziwienie, gdy grając w koopie, jako Lynch strzelaliście do policjantów, a kumpel patrzył na Was, jak na wariatów, bo na swojej połówce ekranu widział wyłącznie cywili? Jaki wydźwięk miałaby ta scena, gdyby nikt Wam nie powiedział, że tam tak naprawdę nie było gliniarzy? Właśnie taki może być problem z sequelem, wcielając się w psychola zobaczymy świat takim, jakim on go widzi, a jak wiadomo „debil nie wie, że jest debil". Lynch nie jest świadomy swoich problemów, z jego perspektywy wszystko jest okej, dlatego w grze zabraknie przeciwników ze świńskimi głowami i innych podobnych dziwactw. Poza tym, jakich niespodzianek można się spodziewać mając u boku „normalnego" zabójcę, jakim jest Kane?

□ Z takiego shotguna można zrobić dziurę w ścianie, a co dopiero w głowie. Otoczenie będzie zniszczalne, ale raczej nie tak bardzo, jak w Red Faction: Guerrilla.

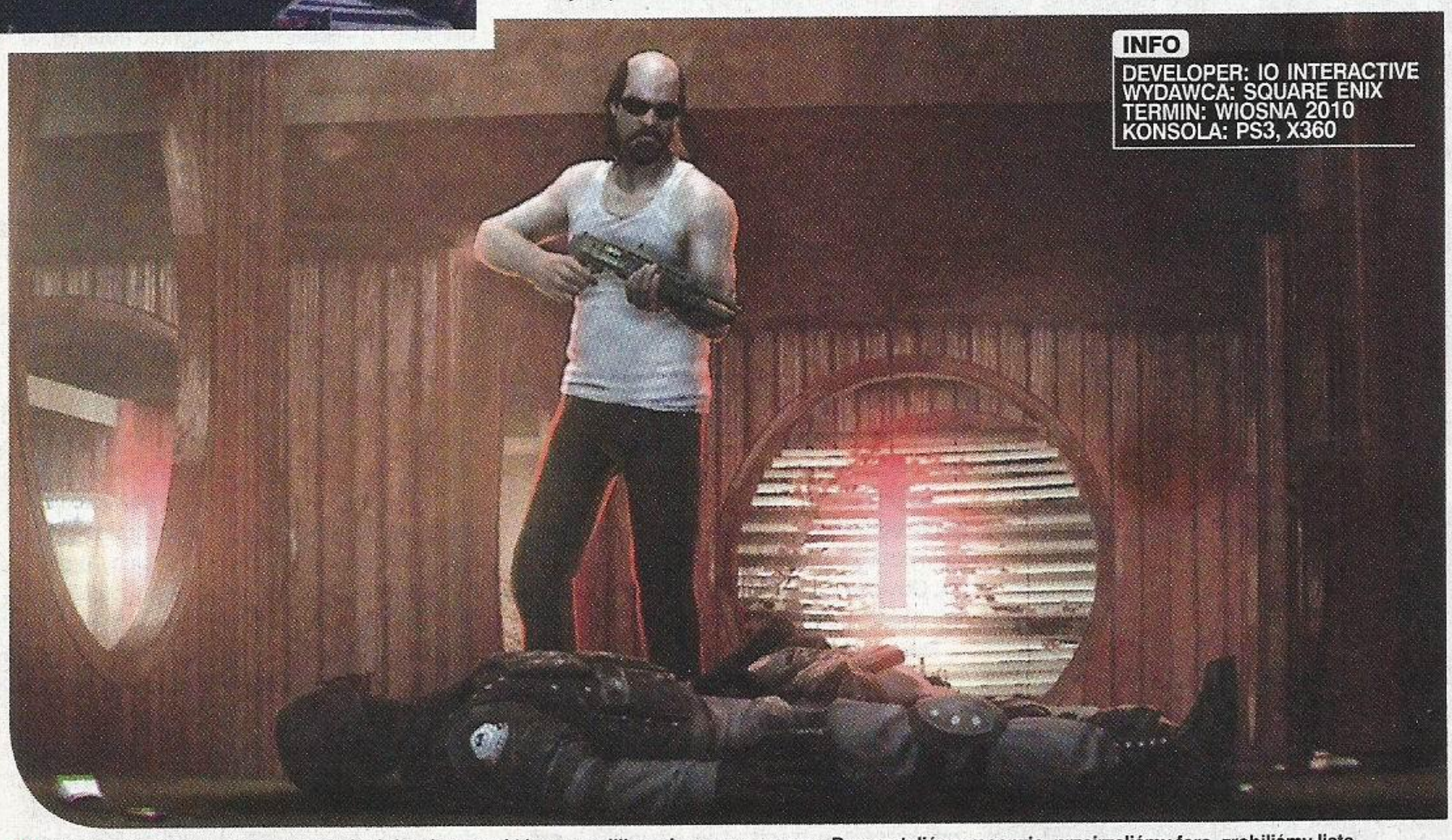
WY SNUFF RAZEM?

Obaj zwyrodnialcy nie darzyli się sympatią na początku pierwszej części, jednak z czasem wzajemna niechęć przerodziła się w szorstką przyjaźń. Specyficzną. Lynch, od jakiegoś czasu działający w Szanghaju, dał cynk Kane'owi, że można zarobić grubą kasę na sprzedaży broni. Szczegóły transakcji pozostają tajemnicą, w każdym razie Kane z niechęcią wziął w niej udział, obawiając się, po części słusznie, że świr znowu coś spieprzy i ściągnie kłopoty. Teraz znów, chcąc nie chcąc, muszą współpracować, bo tylko w ten sposób są w stanie przeżyć w starciu z Triadami.

Konsola przejmie kontrolę nad zabójcą ze szramą na twarzy; dzięki ulepszonym algorytmom SI, będzie on porządnie osłaniał partnera i pilnował, by nikt nie zaszedł go od tyłu, a w krytycznym momencie uleczy Lyncha, gdy ten padnie na glebę po wyłapaniu zbyt wielu kulek. W pierwszej części postać nie ginęła od razu, w ciągu kilku sekund trzeba było do niej podbiec i wstrzyknąć adrenalinę, by postawić ją na nogi. Tym razem autorzy nie odbierają kontroli nad powalonym bohaterem, będzie można odczołgać się w bezpieczne miejsce, cały czas aktywnie biorąc udział w walce. System odrobinę przypomina opcję Second Wind z Borderlands, a nosi nazwę Down not Dead, po naszemu „zglebowany, ale żywy".

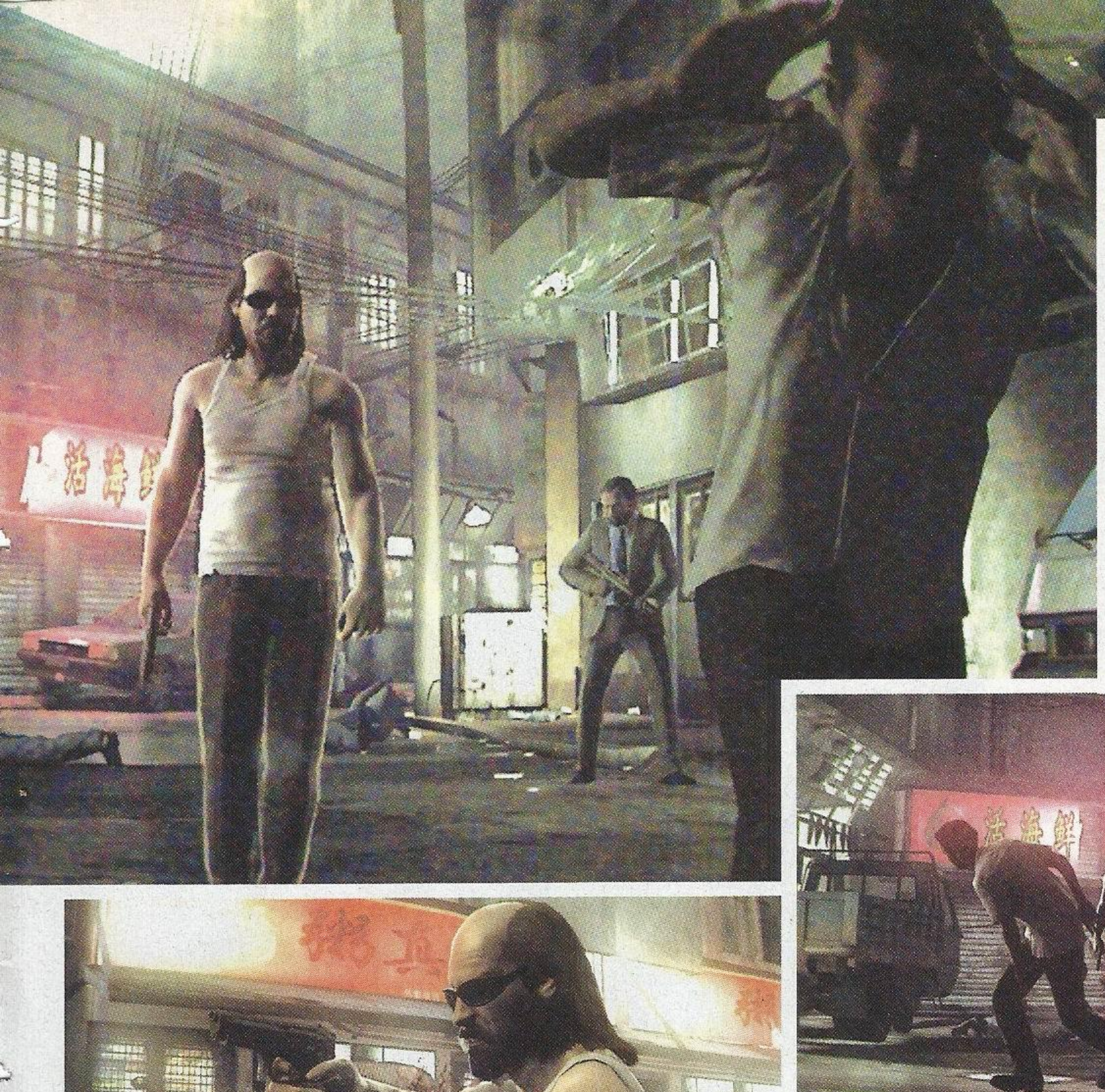
Teoretycznie Dog Days to strzelanina TPP z cover systemem, niestety znowu

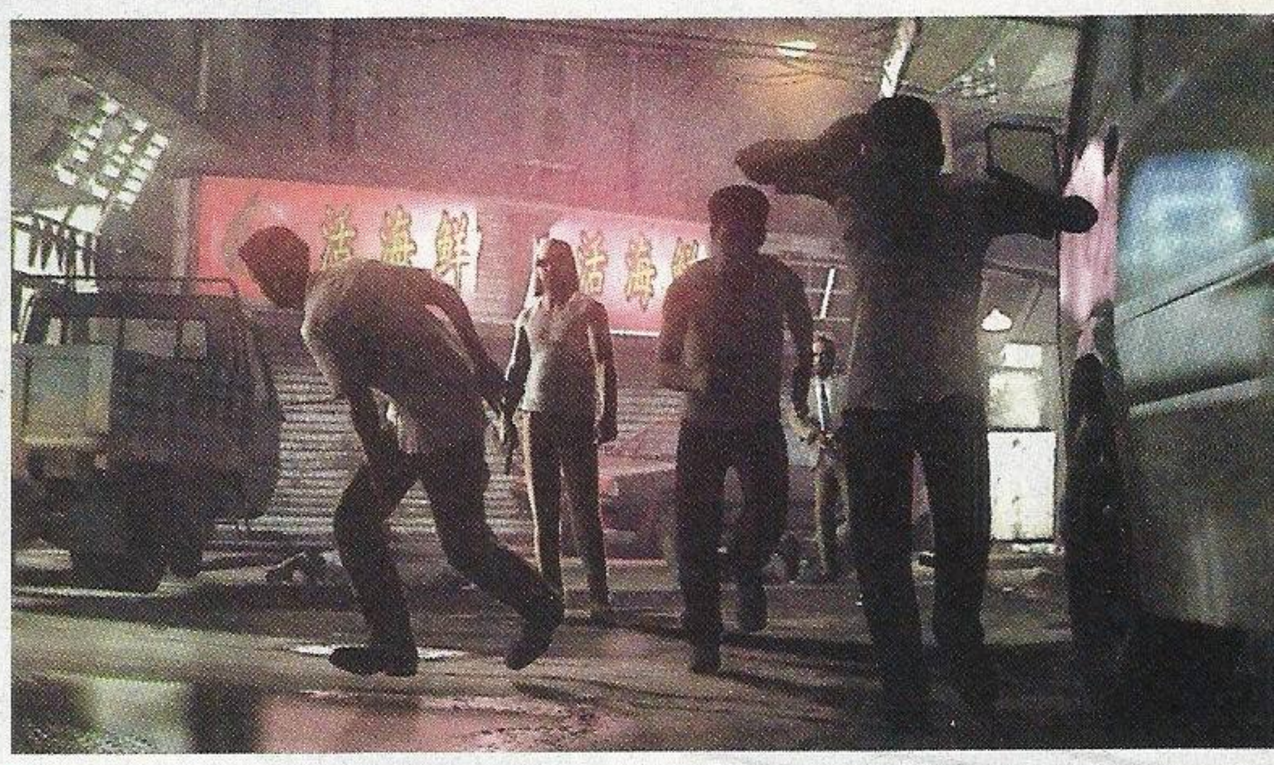
TYM RAZEM PSYCHOL BĘDZIE GŁÓWNYM BOHATEREM I TO WŁAŚNIE JEGO RUCHAMI POKIERUJEMY ZA POMOCĄ JOYPADA. WIECIE, TO TEN Z FRYZURĄ „KRÓTKO Z PRZODU, DŁUGO Z TYŁU I WĄSY NA PRZEDZIE"

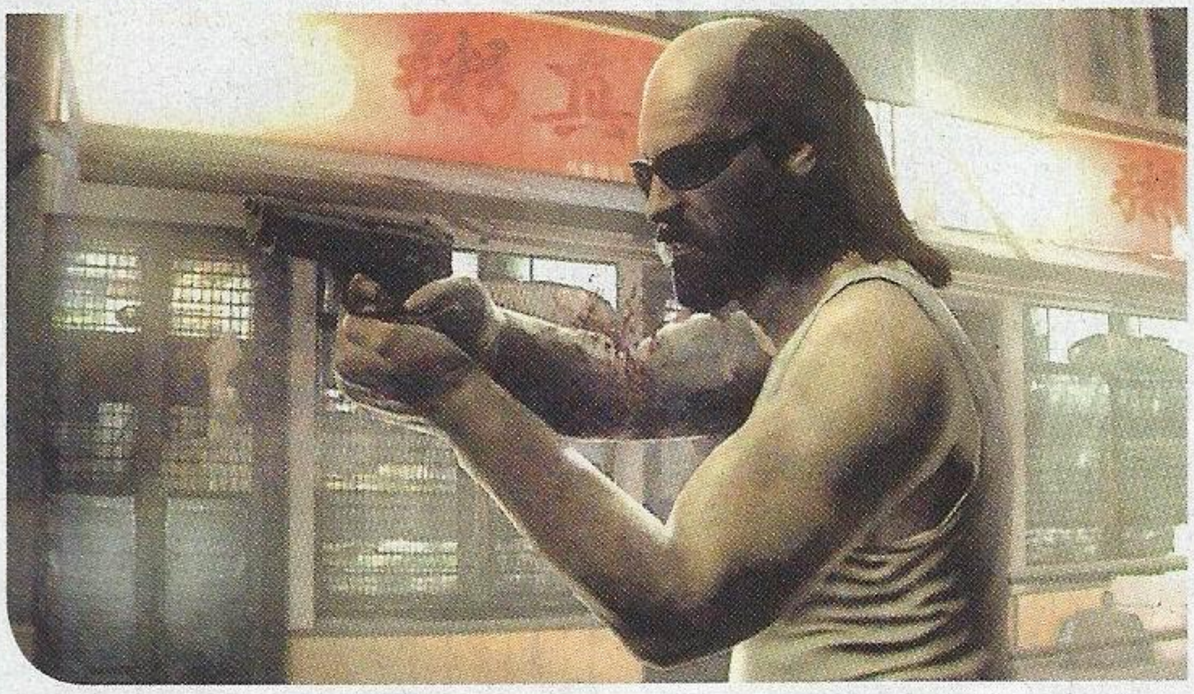


INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: WIOSNA 2010
KONSOLA: PS3, X360

□ Ekipa Io mówi to samo, co wszyscy inni developerzy, którzy zawalili za pierwszym razem: „Przeczytaliśmy recenzje, przejrzeliśmy fora, zrobiliśmy listę elementów do poprawki". Uda się, nie uda się?







□ Znowu strzelanie do policjantów? Na szczęście cywili jakoś mniej się kręci, więc może do rzezi nie dojdzie. Zamiast orkiestry usłyszymy „muzykę ulicy", klaksony, radio, okrzyki przechodniów. Bomba!

automatycznym, czyli bohater sam przyklei się do ścian. Jeden element odróżni ją od innych gier z tego gatunku. Widzieliście już zapewne screeny, prawda, że paskudne? No właśnie, autorzy pobuszowali na youtube, obejrzeli też zapewne kilka snuffów i doszli do wniosku, że rzeczywistość dobrze oddają tylko niemontowane filmy bez efektów – amatorskie, albo w stylu „Blair Witch Project". Efektem tych przemyśleń jest nowy sposób prezentowania wydarzeń – spodziewajcie się trzęsącej się kamery (zwłaszcza podczas biegu), jak w „Cloverfield", atrakcji w stylu „latającego" widoku, gdy bohater wyłapie kulkę, a nawet pogarszającej się jakości obrazu w zależności od wydarzeń.

PIESKIE DNI

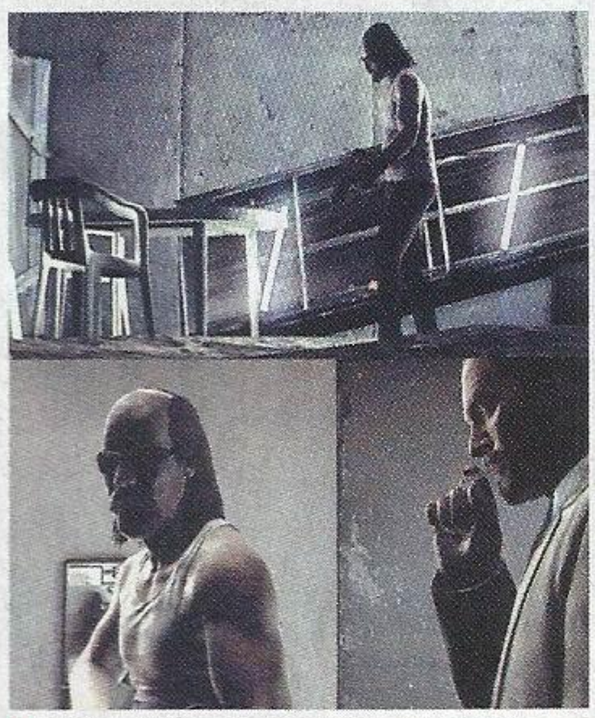
Brzmi ciekawie, tylko czy w ogóle da się w to grać? W grze WET dało się całkowicie wyłączyć filmowy filtr, tutaj będzie można mocno ograniczyć „trzęsionkę", ale skoro tak, to po co w ogóle się w to bawić? Prawdopodobnie Io dysponuje zbyt małym budżetem, żeby pozwolić sobie na zrobienie gry z grafiką na najwyższym poziomie, więc próbują rozwiązać problem sposobem. Wnioskując ze screenów, modele postaci są bardziej dopakowane polygonami, otoczenie prezentuje się lepiej, a zwłaszcza tekstury, które w pierwszej części wołały o pomstę do nieba. Ogólnie jednak jest słabo, ale jeszcze nie przesądzajmy, trzeba poczekać aż wyjdzie jakiś filmik, a najlepiej aż dostaniemy grywalną wersję preview. Faktem jest jednak, że na pierwszy rzut oka Dog Days prezentuje się źle, a mimo to intryguje mrocznym klimatem i ziarnistą grafiką przywodzącymi na myśl brudne gry pokroju Condemned, a nawet Manhunt.

Właśnie – Manhunt – słowo klucz. Kane & Lynch zmieszane z grą Rockstar mogłoby dać mieszankę wybuchową, ale w negatywnym znaczeniu. Oby nowe przygody zabójców nie pojechały po bandzie z przemocą, zwłaszcza teraz, gdy autorom tak bardzo zależy na „realistycznym" wyglądzie. Jest nadzieja, że będzie odrobinę łagodniej niż poprzednio, akcja w chińskiej restauracji, gdzie bohaterowie zostają zaskoczeni podczas obiadu, nie kończy się masakrą gości tylko ucieczką zabójców tylnym wyjściem i wąskimi uliczkami, po których szwenda się raptem kilka osób.

Kto by pomyślał, że Kane & Lynch 2 w ogóle powstanie. Pierwsza część dostała umiarkowane oceny i wydawało się, że Io wróci do tworzenia przygód Agenta 47, tymczasem dwaj parszywi, zimnokrwiści zabójcy powrócą już wiosną. Mogliśmy nie lubić pierwszej części, ale sequel jest na tyle intrygujący, że chętnie spędzimy dwa zabójcze dni i dwie makabryczne noce w Szanghaju. //**Mielu**

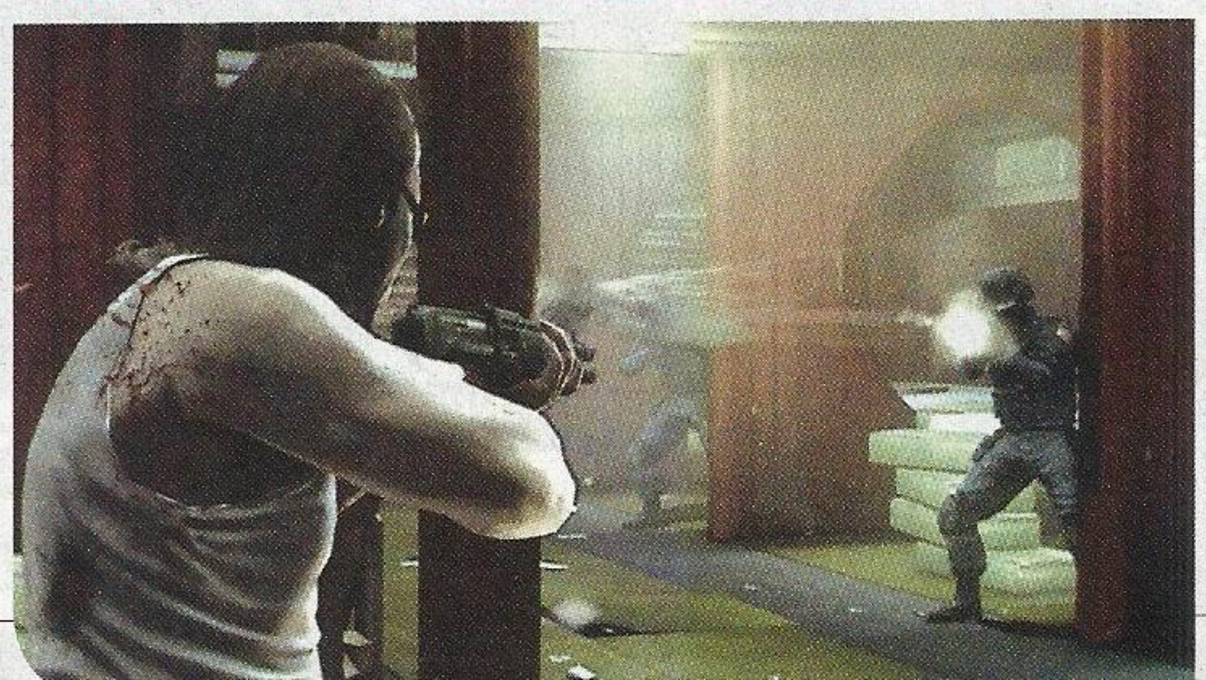
NÓŻ W PLECY

W Kane & Lynch: Dead Man najlepiej grało się z kimś. W singlu gra była taka sobie, w kooperacji sporo zyskiwała, zwłaszcza, gdy Lynchowi zaczynało odwalać, natomiast zdecydowanie najwięcej radochy dawał tryb multiplayer Fragile Alliance, który – fanfary! – powróci w Dog Days. Po części chodzi o kooperację, gracze muszą ze sobą współpracować, jeśli chcą zdobyć jak najwięcej kasy i dotrzeć do furgonetki, która zabierze ich z pola walki. Wic polegał jednak na tym, że zabawa w każdej chwili mogła zamienić się w versus, bo można było zastrzelić innego gracza i przejąć jego kasę, by w końcowej klasyfikacji zająć jak najwyższe miejsce. Tryb ten powróci w kontynuacji gry, ale nie będzie jedynym, jak to miało miejsce poprzednio. Wierzymy, że Io wymyślą coś równie zabawnego.



□ Brudno, ciemno, jeszcze niech się rozpada, to dopiero będzie dołująco. Błagamy, żadnych misji w tropikach i żadnego dowodzenia grupką pomocników. To było słabe.

MROCZNY KLIMAT I ZIARNISTA GRAFIKA PRZYWODZI NA MYŚL GRY POKROJU CONDEMNED, A NAWET MANHUNT



© 2009 Ubisoft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com oraz logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w Stanach Zjednoczonych i /lub innych krajach.

18

www.pegi.info

UBISOFT

WWW.ASSASSINSCREED.COM

PS3

PARTNER PROMOCJI:

onet.pl

CANAL+ poleca

ŻYJ WEDŁUG ZASAD

POSZUKUJĘ ZEMSTY NA TYCH, KTÓRZY ZDRADZILI MOJĄ RODZINĘ. SPISEK, KTÓRY ODKRYŁEM SIĘGA GŁĘBIEJ I DALEJ NIŻ MOGŁEM TO SOBIE WYOBRAZIĆ.

JESTEM EZIO AUDITORE DI FIRENZE

JESTEM ASASYNEM

ASSASSIN'S CREED II

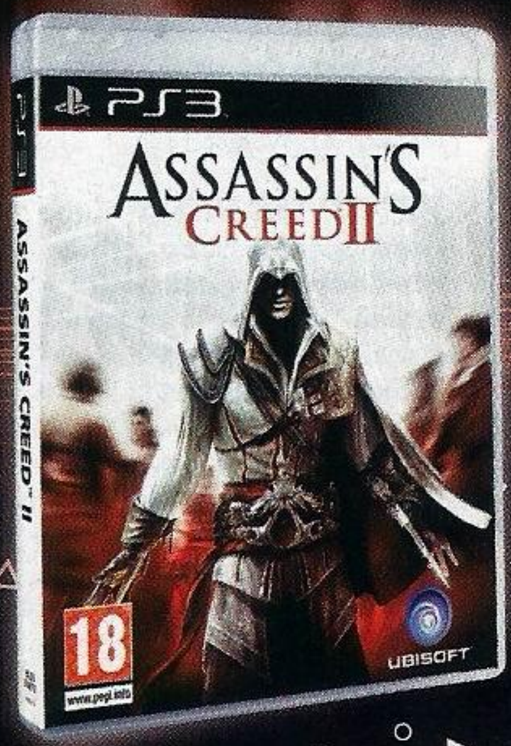
WALKA Z PRZECIWNIKAMI W NOWYM WYMIARZE

NIESAMOWICIE PIĘKNA OPRAWA GRAFICZNA

NOWY SYSTEM ROZGRYWKI

PREMIERA W GRUDNIU

Gra dostępna także na PSP i Xbox 360



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GERALT KONTRATAKUJE

To już pewne, Wiedźmin 2 trafi na konsole. Nad grą pracuje osiemdziesiąt osób, w tym ekipa Metropolis. Zła wiadomość jest taka, że prace nad FPSem They zostały wstrzymane. Kontynuacja przygód Geralta powstaje na silniku stworzonym przez CDP i ma być przełomowym erpegiem, szefowie firmy nie ukrywają, że interesuje ich średnia ocen w serwisie Metacritic na poziomie minimum 90 procent. Gra jeszcze nie ma wydawcy, raczej nie zostanie nim duża firma pokroju EA, dla której Wiedźmin 2 miałby niski priorytet.

DLC DO DRAGON AGE

Obiecali i słowa dotrzymują, BioWare zapowiedziało Return to Ostagar, dodatek do Dragon Age: Początek. Za cenę niecałych pięciu euro (około 20 peelenów) gracze będą mieli okazję dowiedzieć się więcej o czynach Króla Caliana, a także zdobyć cenne zbroje i bronie należące do jego dzielnych rycerzy poległych w boju. Premiera w okolicach świąt Bożego Narodzenia.

TRZECI DO CODA

Los Angeles Times podało informację, jakoby Activision zaprzęgło trzecie studio do tworzenia gier z serii Call of Duty. Kto dołączy do Infinity Ward i Treyarch? Być może nowopowstałe studio Sledgehammer, składające się między innymi z byłych pracowników Visceral Games (twórcy Dead Space), albo Raven Software (Wolfenstein, Singularity). Czekamy na oficjalne stanowisko Activision.

MOTORY W GT5?

Polyphony już raz zrobiło całkiem niezłą grę o motorach, Tourist Trophy na PS2. Teraz Kazunori Yamauchi nie wyklucza, że również w Gran Turismo 5 będzie można jeździć motocyklami, jeśli tylko gracze rzeczywiście będą tego chcieli. Być może od nich zależeć będzie również to, czy w grze zostanie zaimplementowana zmienna pogoda. System jest już gotowy, tylko wysuszony Kaz jeszcze nie wie, czy graczom spodoba się, gdy nagle rozpada się w trakcie wyścigu. Premiera w marcu w Japonii, w Europie „trochę później".

MTG NA KONSOLACH

Sony Online Entertainment pracuje nad Magic: The Gathering – Tactics i jak łatwo się domyślić w grze znajdzie się turowy system walki oraz tryb zabawy wieloosobowej w sieci. Singleplayer też będzie i trójwymiarowa grafika, a nawet karty służące do rzucania czarów. Gra najpierw ukaże się na PC na początku 2010, a później również na PlayStation 3.

TRYLOGIA EPIC MICKEY

Warren Spector ostro się rozpędził z Epic Mickey i już zaplanował dwa sequele. Twierdzi, że to u niego normalne, Deus Ex też wymyślił sobie jako trylogię, ale jak wiadomo, dał radę zrobić tylko dwie części. Podobno chciał nawet odkupić prawa do tytułu od Eidosa, ale mu się nie powiodło. No to teraz zamiast cyberpunkowych erpegowych strzelanek będzie robił platformówki na Wii. Niech ktoś go powstrzyma!

JUŻ GRANE!

DARK VOID

Pozory mylą, to niesłaba gra

Gdybym po piętnastu minutach grania miał decydować czy kupię grę, czy nie, Dark Void wykreśliłbym z mojej listy zakupów. Początek jest nudny, nieciekawy, brzydki i zwiastuje wyłącznie nadchodzącą katastrofę. Akcja toczy się niedługo przed rozpoczęciem drugiej wojny światowej, niejaki Will, gadający głosem Nathana Drake'a (Nolan North niedługo w każdej lodówce, na jednej półce z Jarkiem Boberkiem) pracuje jako pilot do wynajęcia. Ostatniego zadania nie udaje mu się wypełnić, lecąc przez Trójkąt Bermudzki przenosi się do innego wymiaru – Void – a jego samolot zostaje poważnie uszkodzony (rozerwany w pół) przez latające talerze. Kapitalnie, no nie? Plasnąłem dłonią w czoło i patrzyłem, jak maszyna roztrzaskała się na rajskiej wyspie, jak się za chwilę okazało zamieszkałej przez ludzi wessanych do Void z bliżej nieokreślonych powodów. Walczą oni z robotami (głównie humanoidalnymi) zwanymi Watcherami. Dość szybko okazuje się jednak, że konserwy wpadły na pomysł, by ekstermino-wać ludzi, pod wpływem wrednych, oślizgłych robali. Capcom, strzelanka TPP, widok znad barku, robale wyłażące z głowy ustrzelonych przeciwników... Czy tylko mi brzmi to znajomo?

BEZ JETPACKA ANI RUSZ

Pierwsze pół godziny upłynęło mi na bieganiu po ciemnym lesie i bardzo ciemnych jaskiniach, chowaniu się za osłonami i strzelaniu do nadbiegających agresywnych puszek. Wiekszość z nich głupio stawała w miejscu, nieśmiało próbując się schować przed kulami, ale trafiłem na kilku, którzy chyba wypili za dużo paliwa rakietowego i cały czas biegali, rzucali się w bok, kładli na ziemi – takie zachowanie przeciwników, to ja rozumiem. W końcu dobiłem do obozowiska ludzi, gdzie dostałem jetpack i nagle gra zaczęła się zmieniać. Na lepsze.

Podwójny skok, możliwość pokonywania przepaści lub podlatywania na kilka metrów to żadna frajda, ale dzięki odrzutowemu plecakowi zobaczyłem, o co chodzi w tych całych walkach w pionie. Bohater łapie się krawędzi wystającej półki skalnej i wisi na niej, a kamera przykleja się do ściany – teraz góra to przód, a półka służy za osłonę. Przeciwnicy atakują z góry i zeskakują coraz niżej, by zbliżyć się do Willa, jak w Space Invaders normalnie . Na dobrą sprawę wygląda to jak zwykła strzelanka, z tą różnicą, że zamiast podbiegać do kolejnych osłon, podlatuje się do nich, a jak bohater dostanie kilka strzałów, może rozluźnić uchwyt i trzeba szybko naciskać odpowiedni przycisk (QTE), żeby się nie puścił, bo spadnie i po zawodach.

Bronie i jetpack można ulepszać, tylko każdy upgrade jest strasznie drogi i bardzo długo trwa zanim uzbiera się kasę, więc trzeba ostrożnie ją wydawać. Z drugiej strony – nie można się wstrzymywać, bo szybko do walki stają kilkumetrowi latający „rycerze" i robi się gorąco.

GDYBY ZABRAKŁO JETPACKA, DARK VOID BYŁBY TYLKO KOLEJNYM, I TO NIENAJŁADNIEJSZYM, KLONEM GEARSÓW I RESIDENTA, A TAK NABRAŁEM OCHOTY NA DALSZĄ ZABAWĘ

Prawdziwe szaleństwo zaczyna się, gdy Will zdobywa plecak pozwalający latać w przestworzach. Miejscówki są bardzo duże, więc nawet z włączonym dopalaczem (szybko się wytraca, trzeba czekać aż się odnowi, za to paliwo jest nieskończone) można lecieć i lecieć, zanim dotrze się do niewidzialnej ściany. Bohater gładko się od niej odbija, a już bałem się, że od razu umrze, jak to było w Bionic Commando.

AS PRZESTWORZY

Ekipa Airtight składa się z twórców Crimson Skies i gdy wzbiłem się w przestworza, poczułem jakbym grał w nową odsłonę tej gry. Sterowanie jest bardzo wygodne, arcade'owe, prawym analogiem wykonywałem akrobacje, a spustem strzelałem. Przy okazji odkryłem kapitalną fizykę i animację postaci, świetnie rzucało Willem, gdy znienacka zmieniałem kierunek lotu, albo robiłem beczkę.

Jednak największym powerem jetpacka jest to, że można w dowolnym momencie wylądować na ziemi i płynnie wejść do walki. I w drugą stronę, jeśli przeciwnicy dobrze się chowają albo atakują sporą grupą, nie ma problemu, żeby odlecieć kilkanaście metrów wstecz, lub unieść się i zaatakować z góry. Niektóre roboty również latają, inne nie mają tego szczęścia.

Gdyby zabrakło jetpacka, Dark Void byłby tylko kolejnym, i to nienajładniejszym, klonem Gearsów i Residenta, a tak nabrałem ochoty na dalszą zabawę. Fajnie, że Airtight nie robią po prostu nowego Crimson Skies, bo samolocikami latać nie lubię, a tak mogę sobie postrzelać i na ziemi, i w przestworzach. Nawet da się przechwycić latający spodek, co owocuje zwiększoną siłą ognia oraz daje osłonę przed atakami. Na pewno nie jest to gra, która sprzeda się w obłędnych ilościach. Niech już ją Capcom wyda i zajmie się Onimushą i Shadow of Rome. //**Mielu**

PONAD 500 TYTUŁÓW

NA WSZYSTKIE KONSOLE

PS3

XBOX360

WII

NDS

PSP

PS3 SLIM 250GB

1249,—

PSP GO

899,—

100%

MNIEJ

NODY

www.madgames.pl

KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

HURT / WYSYŁKA 24H / DUŻY WYBÓR FILMÓW NA BLU RAY

GRY JUŻ OD 30 ZŁ

ALL NEW

0 503 624 692

022 498 99 93

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02–555 WARSZAWA

PON–PT. 11–19 SOB. 10–14

□ Developer znany jest z serii Star Ocean czy wydanej niedawno Infinity Undiscovery. Gierki były to porządne, ale bez specjalnych szaleństw. Teraz tri-Ace ma szansę zawojować next-geny.

RESONANCE OF FATE

Japoński erpeg w sosie à la John Woo

Jeżeli masz już dosyć tradycyjnych bishonenów tłukących żelki za pomocą piętnastometrowych szyn tramwajowych, jeżeli przejadły ci się czternastoletnie heroiny, którym niestraszne wystawianie nerek na niedogodności pogodowe, wreszcie – jeżeli chciałbyś pograć w jRPG, w którym wrogów faszeruje się pociskami ołowianymi, a nie magicznymi – możesz rozgrzewać palce, bo wkrótce trzeba będzie chwycić za manetkę. Na styczeń przyszłego roku SEGA zapowiedziała wydanie kolejnej gry od fachurów z tri-Ace. Gry, która wyjdzie na przeciw Twoim oczekiwaniom

INFO
DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: TRI-ACE
TERMIN: 2010
KONSOLA: X360, PS3

POLUCJA NA ZIEMI

Akcja Resonance of Fate ma miejsce w odległej przyszłości Ziemi, którą ludzkość doprowadziła do stanu tak fatalnego, że staruszka stała się planetą niezdatną do zamieszkania. Wszystko, co ze wspomnianej ludzkości zostało, skryło się w gigantycznym, podniebnym mieście-wieży. Konstrukcja ta dzieli społeczeństwo na zależne od ekonomii kasty – najbiedniejsi żyją w ścisku na najniższych kondygnacjach. Razem z wysokością miasta rośnie stopa życiowa, na najwyższych poziomach w luksusach żyje sobie szlachta, rozbijając szerokie zady po pięknych, przestronnych ogrodach i pałacach. Całość utrzymywana jest w kupie przez maszyny, którym ludzie zaufali tak bardzo, że godzą się na ich ingerencję we wszystkie aspekty życia. Błąd, bo przecież wszystkie maszyny kiedyś się psują. Nadciąga katastrofa, wieża powoli się rozpada, a rozkładowi temu towarzyszy pojawianie się dziwnych bestii. Ostatni bastion ludzkości ogarnia postępujący chaos i pożoga, trzeba więc chwycić za klamki i podziurawić odpowiedzialnych za taki stan rzeczy.

AKCJA RESONANCE OF FATE MA MIEJSCE W ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI ZIEMI, KTÓRĄ LUDZKOŚĆ DOPROWADZIŁA DO STANU TAK FATALNEGO, ŻE STARUSZKA STAŁA SIĘ PLANETĄ NIEZDATNĄ DO ZAMIESZKANIA

NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE

System walki autorzy ochrzcili mianem t-A-B, co rozwija się w „tri-Attack-Battle". Nazwa nieskromna, a jej rozwinięcie mało odkrywcze, za to wyjaśnia prawie wszystko. „t-A-B" trochę w sensie przycisku z klawiatury, bowiem trzech bohaterów na zmianę wykonuje swoje tury, które tak naprawdę są chwilami do dyspozycji każdego z nich. Czyli takie tury w czasie rzeczywistym, co jak dla mnie wygląda na kolejne japońskie pragnienie wyrwania się z pewnego schematu, najlepiej jednak bez zbytniego wywlekania zadu ze znajomego bajora. Ekipa z tri-Ace bardzo się stara, żeby walka była dynamiczna i płynna, mimo wszystko przerywa ją czkawką będącą pozostałością tradycyjnych systemów podziału na tury.

Tak czy siak, nie wygląda to tak źle, jakby wskazywały na to marudy i przytyki, bo całość przypomina nieco to, czym mógłby być Devil May Cry, gdyby został japońskim erpegiem. Ataki są widowiskowe, pełne wyskoków pod niebiosa i przeplatania stylu ołowianego deszczu z wibrującym butem śmierci.
W czasie swoich kolejek postacie będą do woli przemieszczać się po ekranie, wypracowując lepszą pozycję strategiczną. Swój czas mogą przeznaczyć też na gmeranie w ekwipunku, głównie w celu dobrania odpowiednich argumentów do panującej na placu bitwy sytuacji, ale zapewne w rachubę wejdą również akcje lecznicze oraz inne wykorzystywanie przedmiotów. Akcję postaci, niezależnie od tego, czy pozostał jej jeszcze jakiś czas, czy też jest to ostatnia rzecz, którą

□ Konstrukcja gry bazuje na tak zwanym „hubie", czyli spokojnym miejscu, w którym nikt nam nie chce zrobić kuku. Dopiero stąd wyrusza się na konkretne wyprawy, gdzie ołów będzie fruwał już gęsto. W hubie zbierać będziemy zadania do wykonania, dobierać ekwipunek, zmieniać fatałaszki (czysta kosmetyka) i zawijać do knajpy w celu regeneracji sił życiowych.

□ Przeciwnicy nie ruszą się, zanim nie zrobi tego postać gracza. Dzięki temu można na spokojnie ocenić pole bitwy i zaplanować swoje najbliższe akcje.

zdąży zrobić w danej turze, zakończy atak. Nie muszą to być oczywiście pojedyncze pacnięcia, wiele ataków wygląda jakby skoksowanemu Neo w tyłek ktoś pieprzu zadał. Poszalejemy więc sobie pośród tłumów przeciwników, rozdając lepy i kulki na prawo i lewo, a wszystko to w imię widowiskowych potyczek – choć chyba jeszcze za wcześnie na stwierdzenie, czy znajdą się zagrywki tak zwanej „kontroli tłumu".

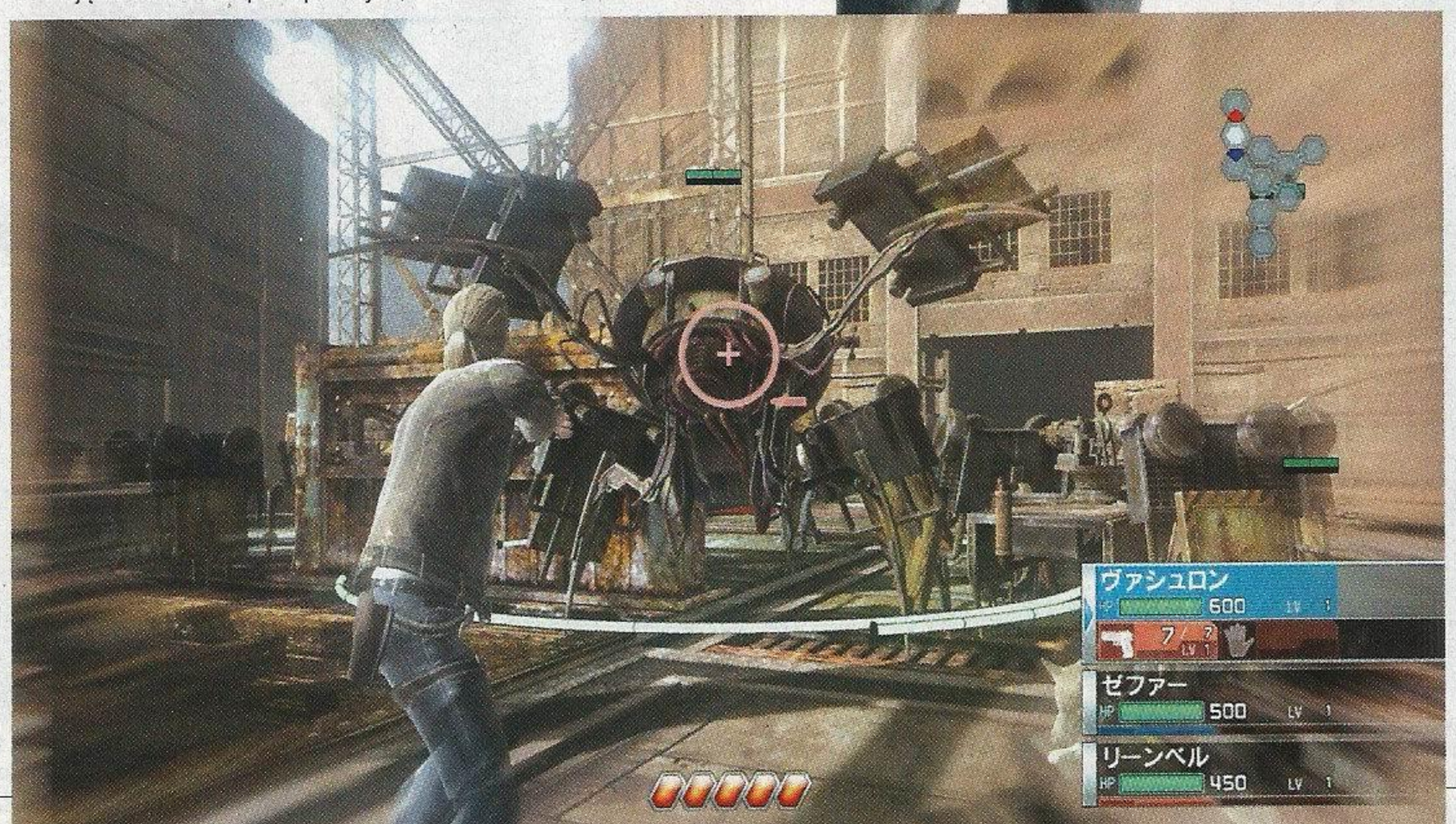
Kiedy oporządzimy już danego zawodnika, przełączamy się na kolejnego, później na trzecią postać i już, koniec naszej tury. Po której zaczyna się... kolejna nasza tura. Przeciwnicy nie mają bowiem takich pełnoprawnych, własnych tur, i ruszają się oraz atakują wtedy, kiedy działa jedna z naszych postaci. Są przy tym na tyle honorowi, że swoją uwagę skupiają wyłącznie na tej postaci, której tura aktualnie trwa, pozostałe zostawiając w spokoju. Dlaczego wszyscy nie mogą działać w tym samym momencie, jak na przykład w Dragon Age? Co złego jest w „aktywnej pauzie"? Ciężko powiedzieć, może Japończycy mieliby problem z wyważeniem poziomu trudności? Na sądy jeszcze nieco za wcześnie, ale brak tur przeciwników z pewnością przyspieszy rozgrywkę.

Potyczki będą miały również zacięcie strategiczne, bowiem system atakowania opiera się na szlagach ładowanych – to znaczy, aby wykonać atak, należy przeciwnika zaznaczyć i zaczekać, aż załaduje się miernik. Kiedy pasek się zapełni, można swobodnie grzmocić, można też wykazać się odrobiną dodatkowej cierpliwości (a przecież poruszamy się w ograniczonym odcinku czasu, więc spinanie pośladów i emocje gwarantowane) i podładować atak nieco dłużej, co oczywiście wpłynie na jego siłę. Długość ładowania się pasków zależy od odległości, która dzieli postać od przeciwnika. Ataki z daleka zajmują więcej czasu, ale postać jest wtedy relatywnie bezpieczna. Szlagi w zwarciu wyprowadza się dużo szybciej, ale jako że przeciwnik nie posypuje gruszek popiołem (or something), łatwiej można oberwać w berecik. Żeby jednak moherek za bardzo i zbyt szybko nie został poharatany, postacie mogą stosować uniki albo podskakiwać – przy okazji, z powietrza również można wyprowadzać ataki, wtedy Resonance chyba najbardziej przypomina wyczyny Dantego. Akcje te wyglądają naprawdę smacznie, nie zdziwię się więc, kiedy gracze będą skakać tylko po to, by je odpalić.

Wracając jeszcze na chwilę do pasków ataku – wrogów obowiązują te same prawa, co bohaterską drużynę. Nad ich głowami (lub bliżej nieokreślonymi częściami ciała – w końcu to japońska gra) wisi wskaźnik, po którym widać, w którym momencie dany zawodnik zaatakuje. Ot, kolejny kamyk do woreczka z napisem „strategia". W woreczku tym znajdziemy też zagrywkę polegającą na zdefiniowaniu swojej postaci ścieżki, którą ma w danej turze przebiec. Kiedy bohater tak sobie po ścieżce zasuwa, można odpalać pełne fajerwerków ataki specjalne, które w dodatku dają postaci chwilową nieśmiertelność (stąd ich nazwa – Invincibility Actions). Żeby nie było zbyt pięknie i żeby ataków tych nie spamować co sekundę, trzeba za nie płacić punktami z paska Invincibility State, który nabijać można raczej standardowymi akcjami w stylu okładanie przeciwników po głowie. Pasek ten często zadecyduje o losach bitew, trzeba więc będzie mieć na niego baczenie.

DLA KAŻDEGO COŚ MIŁEGO

Na wyprawę wgłąb wieży gracz zabierze trójkę łowców nagród – Vashyrona, Zephyra i Leannę. Ich zadania będą dotyczyły z początku głównie polowania na konkretne potwory, ale spodziewamy się, że prędko wyjdą poza swoje kompetencje i zajmą się rozwiązywaniem straszliwego spisku. A rozwiązywać będą za pomocą trzech klas broni – pistoletów, automatów i granatów. Im więcej będziemy korzystać z broni danej kategorii, tym mocniejsi w niej będziemy. Gnatów twórcy obiecują setki, będzie je można dodatkowo wyposażać w modyfikujące ich cechy dodatki (lunety, tłumiki, itd). Całości dopełnia różnorodna amunicja, dzięki której uzyskamy efekty statusowe (na przykład zamrożenie lub ogłuszenie). Kustomizacja drużyny FTW.



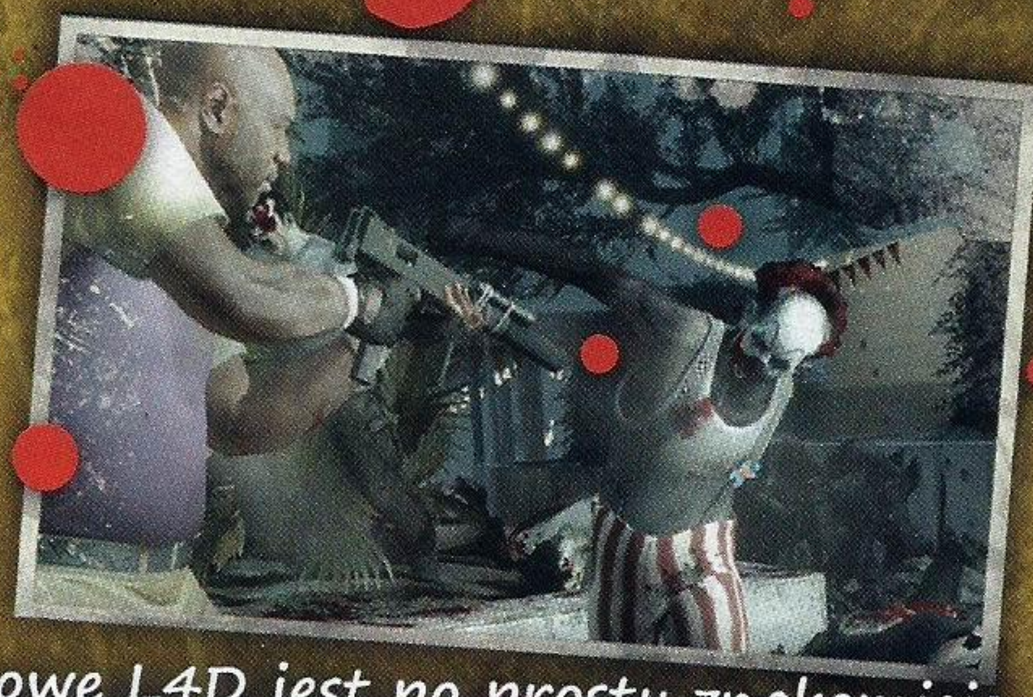
DEVIL MAY THINK

Walka na pierwszy rzut oka wygląda na niespecjalnie skomplikowaną, ale zaoferuje kilka fajnych patentów, które zmuszą gracza do kombinowania. Jeżeli będzie grało się płynnie i bez zgrzytów, dostaniemy w swoje ręce coś w rodzaju taktycznego DMC – a przynajmniej tak to wygląda w ruchu. Świeże podejście i zmiana typowych dla jRPG klimatów wróży tej grze obiecującą przyszłość. Warto mieć na nią oko. //**sasori**

LEFT 4 DEAD

„To jak elegancko i sprawnie Valve poradziło sobie ze stworzeniem strzelaniny dla czterech, współpracujących ze sobą osób, zasługuje na słowa najwyższego uznania."

NEO+



„... nowe L4D jest po prostu znakomicie zrealizowane. Masz kumpli, którzy podobnie jak ty lubią takie klimaty? Kupcie od razu cztery kopie gry. Nie masz z kim grać? Nic straconego, po sieci śmiga wielu podobnych osobników."

Gry-Online.pl

Poznaj czwórkę nieznanych wcześniej bohaterów w nowej historii pełnej zabawnych dialogów.

18™

www.pegi.info

VALVE®

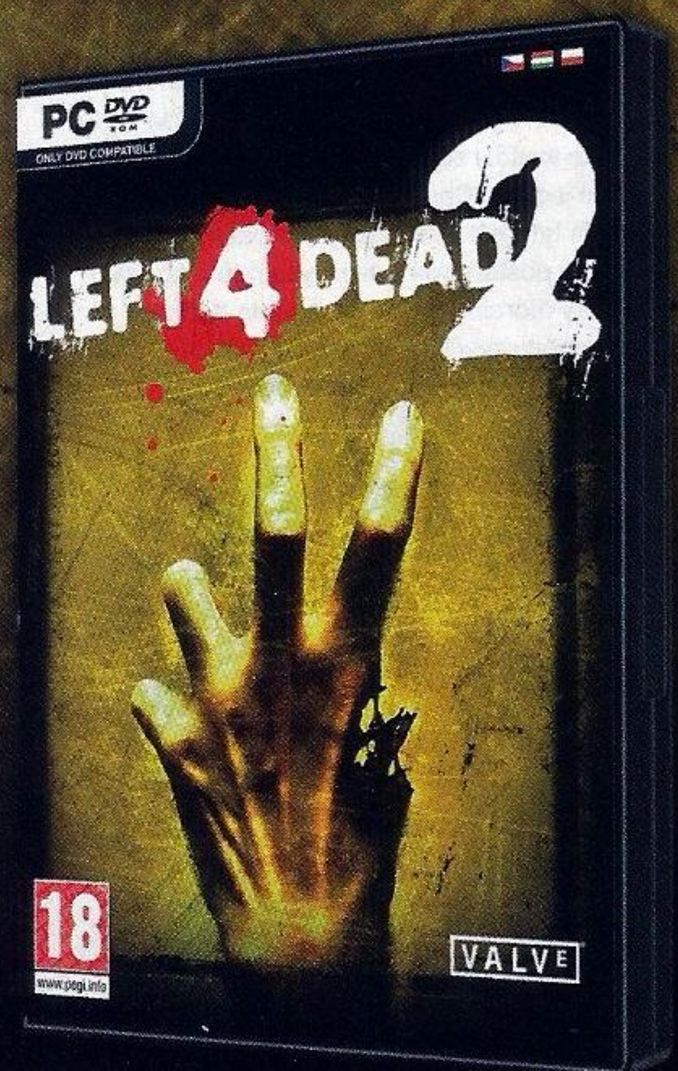
© 2009 Valve Corporation. Left 4 Dead, logo Left 4 Dead i Valve są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Nazwy oraz loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

XBOX 360.

PC DVD ROM

LEFT 4 DEAD™

NOWI TOWARZYSZE. HORDY ZOMBIE. KRWAWY KONIEC ŚWIATA.



L4D.COM

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KLASY POSTACI W FFXIV

Gladiator i Pugilist to dwie nowe klasy postaci, którymi zagramy w Final Fantasy XIV Online. Pierwszej nie trzeba przedstawiać – przypadnie do gustu każdemu lubiącemu walkę mieczem. Natomiast Pugilist, czyli pięściarz, będzie nie do pokonania w zwarciu. Już chcemy zrobić z Chocobo boksera.

R.I.P. PANDEMIC

Ofiarą ostatnich cięć w Electronic Arts padło Pandemic Studios, twórcy Mercenaries i Saboteur. Dwieście osób straciło pracę, a reszta została wcielona do EA Los Angeles, do którego teraz należą prawa do licencji Pandemic. W najbliższych miesiącach dowiemy się, co dalej z Marcenaries.

TRUDNY MARIO

Super Mario Galaxy 2 będzie trudniejsze od pierwszej części. To nowość w polityce Nintendo, do tej pory raczej słyszeliśmy o upraszczaniu gier. Shigeru Miyamoto jeszcze nie zdecydował, czy w SMG2 znajdzie się funkcja pokazująca zagubionym graczom podpowiedzi w formie filmów. Idzie nowe dla Wii, czy to tylko jeden z nielicznych wyjątków?

GHOST BOHATEREM GRY?

Aktor podkładający głos pod Ghosta w Modern Warfare 2 (i Gaza w Call of Duty 4) wyjawił, że trwają rozmowy na temat stworzenia spin-offa MW, którego bohaterem miałby być właśnie Ghost, czyli koleżka skrywający twarz za bandaną z czaszką. Czyżby do tworzenia tej gry Activision zaprzęgło nowe studio?

SPRÓBUJ PIEKŁA

W grudniu posiadacze PS3 i X360 doczekają się grywalnego demo Dante's Inferno. Gates of Hell to pierwszy poziom gry, po zabiciu dziesiątek szkaradnych stworów bohater stanie do walki ze Śmiercią. Po pokonaniu tak zacnego wroga zdobędzie jego kosę oraz święty krzyż służący do zadawania cierpienia pomiotom piekielnym na odległość. Ładne atrakcje przygotowało EA na tegoroczne święta, spodziewamy się lamentu oburzonych księży, matek walczących z grami i nawiedzonych prawników.

ZOMBIAKI NA DLC

Resident Evil 5: Alternate Edition ukaże się (przynajmniej w USA i Wielkiej Brytanii) wyłącznie w formie DLC. Sterowanie za pomocą różdżek (dotyczy tylko wersji na PS3) to nie jedyna atrakcja, dodatek będzie zawierał misję Lost in Nightmares, w której wezmą udział Chris i Jill. Bohaterowie spędzą noc pełną przygód w mrocznej posiadłości przypominającej dom z pierwszej części serii.

Z PSP DO SIECI

Adhoc Party, czyli usługa pozwalająca grać online na PSP dzięki wykorzystaniu PS3 jako routera, niebawem dotrze do Europy. Dzięki niej będzie można zagrać w multiplayerze w takie tytuły, jak Gran Turismo, czy Monster Hunter Freedom Unite z graczami z całego świata. No to czekamy na datę premiery.

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 8 STYCZNIA 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

ARMY OF TWO: THE 40th DAY

Moralniak w ogniu walki? Zawsze to coś nowego

Salem i Rios – para najlepiej zgranych najemników na świecie – już za miesiąc ponownie zagości na konsolach. Pierwsza część rozeszła się w prawie trzymilionowym nakładzie, co jak na zupełnie nową markę w świecie gier, jest sukcesem wręcz oszałamiającym. Nic dziwnego, że Electronic Arts do kontynuacji postanowiło się jeszcze bardziej przyłożyć.

Na miejsce akcji wybrano Szanghaj. A dokładniej rzecz biorąc, wybrali je sobie terroryści, którzy planują zrównać miasto z ziemią, dzielnica po dzielnicy. Salem i Rios okazują się być w odpowiednim miejscu o odpowiedniej porze – w sam raz, by posłać do piachu setki wrogów i zarobić przy tym kupę kasy. To w końcu najemnicy, liczą się dla nich przede wszystkim pieniądze, bo te pozwalają na zakup lepszej broni, co równa się przetrwaniu.

Kustomizacja arsenału ma być jedną z kart przetargowych The 40th Day. Autorzy wyszli z prostego założenia, by zwyczajnie wrzucić więcej wszystkiego – stąd obok większych magazynków, stabilizatorów, celowników i lunet, znajdziemy też zaskakujące czasem dodatki, jak choćby „skórki". Wielki, zakuty w zbroję Salem biegający z różową fuzją w serduszka to nie jest żart, ale obrazek z oficjalnych materiałów z gry.

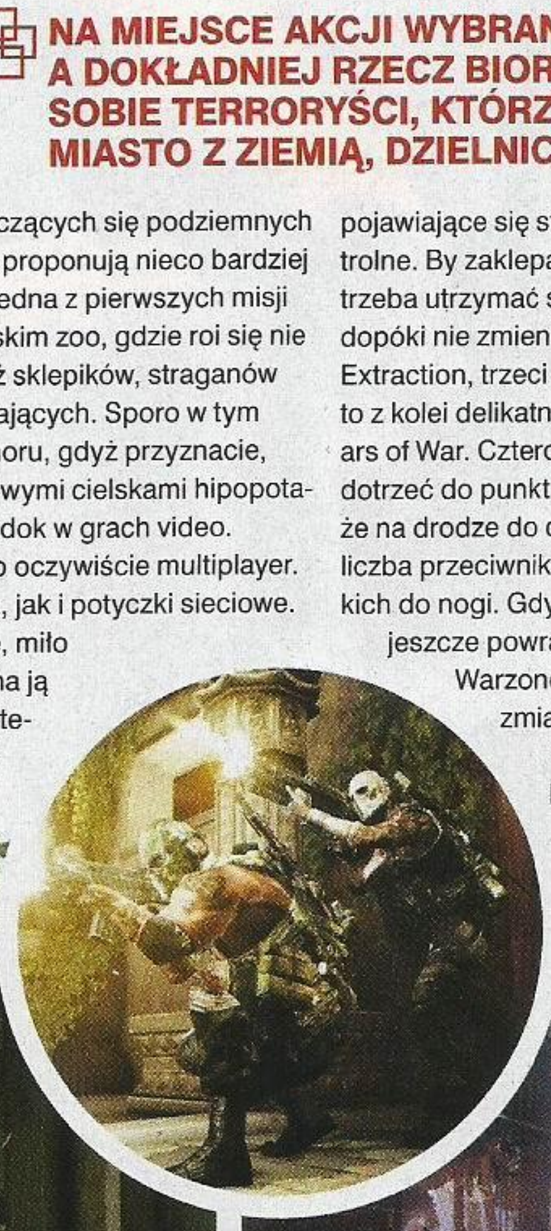
To ta wesoła strona kampanii, ale jak się okazuje, nie jedyna. Choć Army of Two z pewnością nie będzie tytułem uderzającym w patetyczne tony, autorzy postanowili wprowadzić do rozgrywki wybory moralne. Zazwyczaj będą polegać na pomocy cywilom, czy to wziętym jako zakładnicy, czy też po prostu potrzebującym wsparcia w mieście obracającym się w gruzy. Egoistyczne podejście z pewnością będzie łatwiejsze – odbijanie zakładników staje się o wiele prostsze, gdy nie przejmujemy się, czy odbijemy ich żywych czy martwych. Ma też dawać natychmiastowe, wymierne korzyści, przykładowo w postaci bonusowej amunicji. Szlachetne wybory jednak nie zostaną zapomniane i altruistyczny gracz może w dalszej części misji spodziewać się pomocy ze strony mieszkańców. Na razie możemy jednak tylko zgadywać na czym będzie polegała.

Jak już wspomniałem, areną walk jest Szanghaj. Twórcy przyznają, że starali się zrezygnować z miejsc typowych dla gier wojennych, pokroju baz wojskowych czy niekończących się podziemnych korytarzy. Zamiast tego proponują nieco bardziej „kolorowe" podejście. Jedna z pierwszych misji ma miejsce w szanghajskim zoo, gdzie roi się nie tylko od zwierząt, ale też sklepików, straganów oraz oczywiście zwiedzających. Sporo w tym groteski i czarnego humoru, gdyż przyznacie, że chowanie się za martwymi cielskami hipopotamów to niecodzienny widok w grach video.

NA MIEJSCE AKCJI WYBRANO SZANGHAJ. A DOKŁADNIEJ RZECZ BIORĄC, WYBRALI JE SOBIE TERRORYŚCI, KTÓRZY PLANUJĄ ZRÓWNAĆ MIASTO Z ZIEMIĄ, DZIELNICA PO DZIELNICY

Mięsko Army of Two to oczywiście multiplayer. I to zarówno kooperacja, jak i potyczki sieciowe. Jeśli chodzi o kampanię, miło słyszeć, że będzie można ją ukończyć z partnerem sterowanym przez konsolę lub z kolegą, zarówno na podzielonym ekranie, jak i online. To jednak nie koniec atrakcji, gdyż czeka jeszcze kwartet trybów przeznaczonych dla maksymalnie dwunastu osób. Na pierwszy ogień idzie Co-op Deathmatch, który jest dokładnie tym, na co wskazuje nazwa – rzeźnią dla sześciu dwuosobowych drużyn. Właściwy dobór partnera to podstawa, gdyż punkty naliczane są wspólnie. No i tylko kumpel może podzielić się amunicją czy opatrzyć rany. Druga propozycja to Control, będący wariacją na temat klasycznego Capture-the-Flag. Najemnicy dzielą się na dwie drużyny i starają przejąć pojawiające się stopniowo na planszy punkty kontrolne. By zaklepać taki punkt dla swojej drużyny, trzeba utrzymać się w jego obrębie tak długo, dopóki nie zmieni koloru na barwy danego teamu. Extraction, trzeci wariant sieciowych zmagań, to z kolei delikatna kopia popularnej Hordy z Gears of War. Czteroosobowy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu zbiorczego, problem w tym, że na drodze do celu stoi jakaś niewyobrażalna liczba przeciwników. Rozwiązanie: wybić wszystkich do nogi. Gdyby i to się znudziło, pozostaje jeszcze powracający z pierwszej części tryb Warzone – nie ujawniono jednak, jakie zmiany przeszedł przez ten czas.

Premiera: AoT: The 40th Day lada moment, więc możecie spodziewać się recenzji w następnym numerze NEO+. Liczymy, że EA po raz drugi na nowo zdefiniuje pojęcie kooperacji. //**kaxi**



TONY PRINCE
MANAGER KLUBU NOCNEGO
THE BALLAD OF GAY TONY

grand theft auto™
Episodes From Liberty City

DWIE KOMPLETNE GRY THE BALLAD OF GAY TONY i THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON XBOX 360

JUŻ W SPRZEDAŻY
www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX LIVE

© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R* logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MOTIONPLUS W ZELDZIE

Powoli Ninty zaczyna mówić o nowej Zeldzie na Wii. Po pierwsze, gra będzie wykorzystywać MotionPlus, dzięki któremu gracze poczują, jakby naprawdę walczyli mieczem. Po drugie, i to jest zła wiadomość, Link powróci, ale niekoniecznie w 2010 roku. Nintendo jeszcze nie podjęło decyzji. Trzecia, tym razem dobra informacja jest taka, że Eiji Aonuma bardzo chciałby przygotować na E3 2010 kilka niespodzianek związanych z Zeldą, tylko czeka na zielone światło. Go, go, Eiji!

NIE BĘDZIE LBP 2

Media Molecule nie chcą tworzyć kontynuacji LittleBigPlanet, ponieważ ich zdaniem podzieliłoby to społeczność, dlatego możemy spodziewać się kolejnych DLC. Oczywiście Sony może mieć inne zdanie, SingStary są wciąż wydawane na płytach, choć wystarczyłoby stworzyć jedną grę i sprzedawać do niej piosenki, ale najwyraźniej nie da się na tym dobrze zarobić.

KOMPOZYTOR TEŻ SYPIE

Nie można ufać betatesterom, aktorom dubbingującym postacie, a nawet kompozytorom. Shawn Lee, mający na koncie ścieżkę dźwiękową do Canis Canem Edit, czyli Bully, ogłosił, że najprawdopodobniej będzie komponować soundtrack do drugiej części gry. W ten sposób wyręczył Rockstar z obowiązku zapowiadania gry.

NINTENDO DSI XL

W Japonii nazywa się DSi LL, w Europie i Stanach DSi XL. To nowa wersja przenośnej konsolki Nintendo, która u nas pojawi się na początku przyszłego roku. Szybko prawda? Dopiero co do sprzedaży trafił DSi, a zaraz dostaniemy większego i cięższego XL z ekranem 4,2 cala i baterią działającą do dwóch godzin dłużej. W zestawie znajdzie się drugi, duży stylus do użytku domowego (nie zmieści się w slocie w konsoli). Cena? Na razie nieznana, ale według Nintendo XL będzie droższy od DSi, który u nas kosztuje ponad osiem stówek. Tysiąc za handhelda? Podziękujemy.

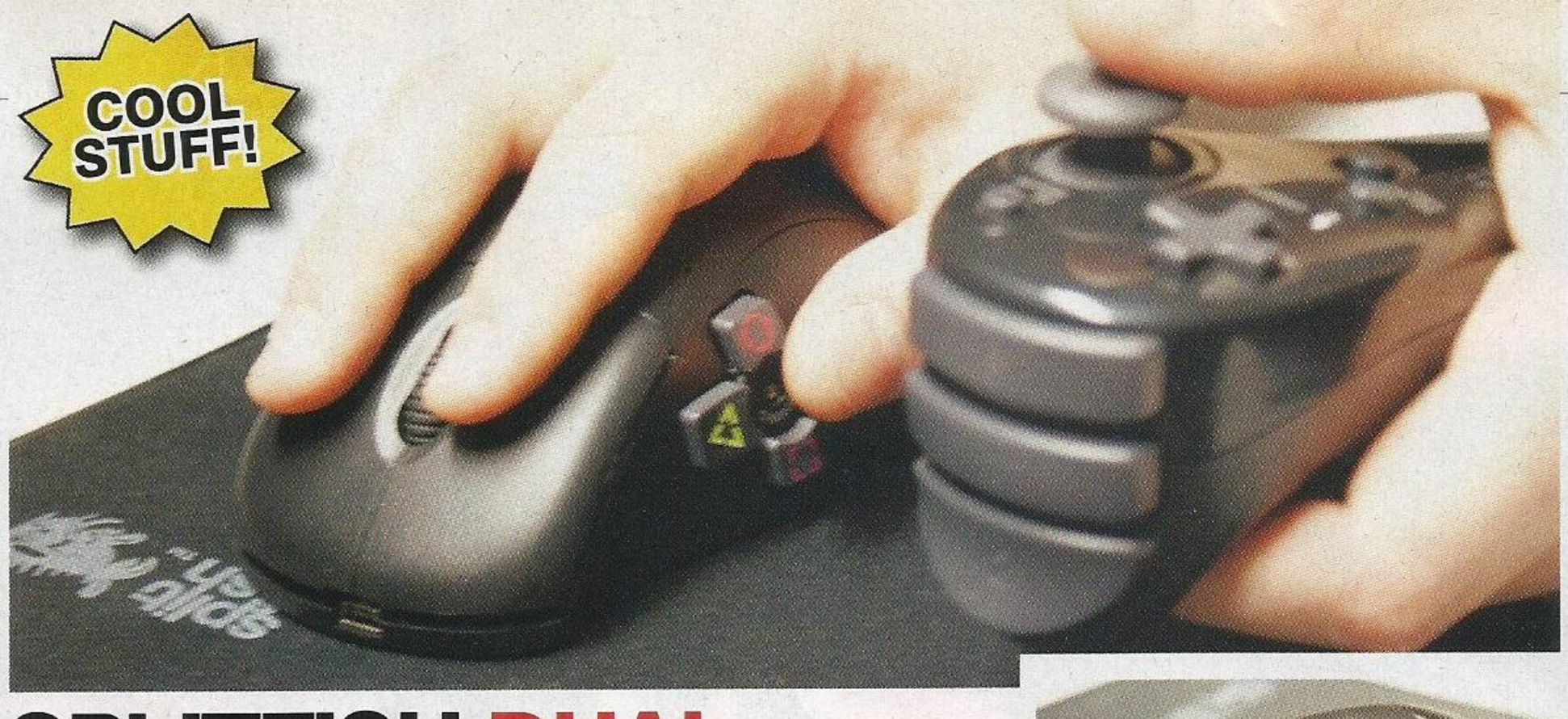
TEKKEN 6 I 7

Twórcy Tekkena mają wiele pomysłów na siódmą część, chcieliby na przykład, żeby twarze postaci realistycznie odkształcały się pod wpływem uderzeń niczym w Fight Night. Na razie jednak zajmują się dopieszczaniem szóstej części, przygotowują drugiego patcha do gry, który poprawi jakość zabawy w sieci. To znaczy, że już nie będzie lagów?

NAD CZYM DŁUBIE UBI

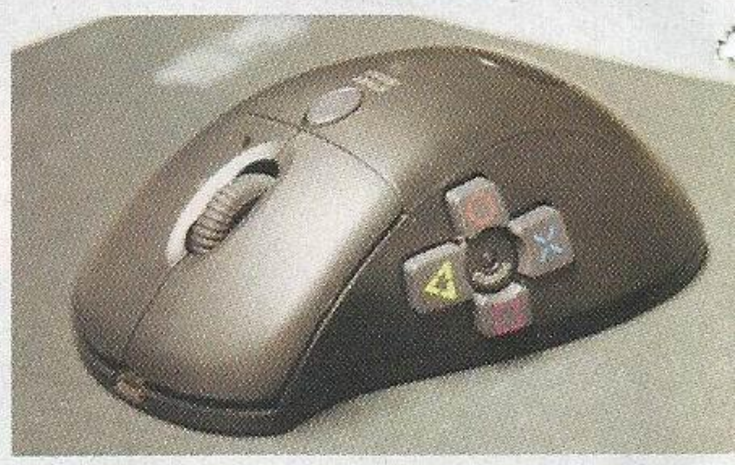
Na przykład nad mordobiciem... Poważnie! Szef firmy, Yves Guillemot wyjawił, że Ubisoft próbuje rozszerzyć swoje portfolio tworząc takie gry, jak mordobicia, erpegi, gry muzyczne i sportowe, a także sporo popierdółek dla graczy niedzielnych na Natala i różdżki Sony. Brzmi ciekawie, szczegóły poznamy jednak dopiero w przyszłym roku.

COOL STUFF!



SPLITFISH DUAL SFX FRAG PRO (PS3)

SplitFish wie, kiedy uderzać z nowym sprzętem



Bezprzewodowa wersja FragFX v.2 trafiła do sklepów akurat na premierę Modern Warfare 2. Chcecie rządzić w multiplayerze? Może warto zastanowić się na przesiadkę z pada na combo mysz i nunchuck, tutaj dla niepoznaki zwany fragchuckiem. Pod warunkiem, że gracie na PlayStation 3, bo tylko z tą konsolą współpracuje Dual Frag.

W zestawie znajduje się dongle, który należy wpiąć w dowolny port USB, poczekać chwilkę aż zaświecą się zielona i niebieska dioda, i już można grać. Ze strony producenta [www.splitfish.pl] warto pobrać program do aktualizacji oprogramowania i co jakiś czas je przeprowadzać. Można w nim dodatkowo zwiększyć czułość myszki, skorzystałem z tej opcji, bo o ile w Modern Warfare 2 grało mi się bardzo dobrze, tak w becie Bad Company 2 obracanie głową trwało zdecydowanie zbyt długo. Menu jest trochę nieczytelne, nie ma też żadnej informacji, jak bardzo zmieni się czułość myszy po ustawieniu jednego z pięciu poziomów, więc trzeba popróbować. Dodatkowo fragchuck wyposażony jest w pokrętło, którym również można zmienić czułość, zawsze też warto wejść do opcji gry i tam dokonać zmian.

Do sterowania gruszką i myszą trzeba się przyzwyczaić. Gryzoń jest duży, ale to było do przewidzenia, w końcu gdzieś trzeba było upchnąć baterie. Nie są dołączane do zestawu, trzeba dokupić w sumie sześć baterii AAA. Teoretycznie powinny wystarczyć na dziesięć godzin grania, ale zawsze pozostaje opcja podpięcia obu urządzeń do konsoli/komputera za pomocą kabli USB. Początkowo problem sprawiało mi przyzwyczajenie się do myszy, choć mam raczej duże ręce. Pewnie dlatego, że do redakcyjnych pecetów podłączone mamy zgrabne i lekkie Razery.

Przyciski geometryczne znajdują się z boku myszy, jest do nich bardzo łatwy i szybki dostęp kciukiem. Roler można wcisnąć, co odpowiada wciśnięciu R3, czyli prawego analoga. W Call of Duty w ten sposób zadaje się cios nożem. Spróbowałem i szybko pożałowałem, bo nawet drobny ruch rolerem sprawia, że postać podnosi lub opuszcza głowę. Rozwiązaniem tego problemu może być przełączenie Dual Fraga w tryb pMo. Z przodu gruszki znajdują się trzy przyciski – L1, L2, a nad nimi FRAG. Wystarczy go przytrzymać razem z przyciskiem pMo przez pół sekundy, a dioda na nunchuku zacznie świecić na zielono. Teraz trzeba ponownie wdusić FRAG i pMo, oraz wskazać, który przycisk ma zostać zmapowany pod… Machnięcie gruszką! Poczułem się jakbym grał w MW2 na Wii, no ale lepiej zadawać cios nożem potrząsając fragchuckiem, niż wciskając roler.

Roler można lekko wyginać na boki, co służy do szybkiego obracania się o 180 stopni. Dual Frag pozwala też na maksymalne spowolnienie ruchów myszą, na przykład, żeby dokładnie wycelować snajperką. Krótko mówiąc, wystarczy przyzwyczaić się do nowego sposobu sterowania, aby wykorzystując różne udogodnienia, zyskać dużą przewagę nad innymi graczami. Dodatkowo, myszka świetnie sprawdza się przy przeglądaniu stron, więc Dual Frag jest nie tylko fajną zabawką dla czite… profesjonalnych graczy, ale także przydatnym urządzeniem sprawiającym, że śmiganie po necie i PS Store przestaje być uciążliwe. Ciężko do czegoś się przyczepić. Trochę czasu potrzeba, żeby ustawić najlepszą czułość sterowania, myszka jest spora, do gruszki też trzeba mieć dużą rękę. Włącznik myszy jest za to maleńki, więc lepiej zostawić ją na chodzie – po piętnastu minutach sama przejdzie w tryb czuwania.

W tej chwili lepszego bezprzewodowego kontrolera do FPSów na PS3 nie znajdziecie, tylko przygotujcie się na niemały wydatek. Urządzenie kosztuje 349 złotych. No to jak wysoko cenicie swoje miejsce w rankingu MW2? //**mielu**

■ **Dystrybutor:** Digitalia ■ **Cena:** 349 zł
■ **Internet:** www.splitfish.pl

LOGITECH WIRELESS GUITAR CONTROLLER

Wielka, ciężka i cholernie droga. Ale za to świetnie wykonana

Do testów dostaliśmy samą gitarę, która będzie sprzedawana w zestawie z bezprzewodową perkusją za „jedyne" 869 złotych. W tym wypadku płaci się za jakość wykonania i muszę przyznać, że wiosło wygląda fachowo. „Szyjka wykonana jest z drewna klonowego, palisandrowy gryf i metalowe progi sprawiają, że każdy może poczuć się, jak wirtuoz gitary". Tak właśnie było, pogardliwie spoglądałem na Gulasha ściskającego plastikową gitarę z World Tour *(what? you little punk! – gul)*. Tyle tylko, że „instrument" nie ma fajnie wyglądać, ma się na nim dobrze grać, a z tym jest różnie. Gryf jest trochę dłuższy niż w gitarze od World Tour, a odstępy pomiędzy przyciskami są większe, przez co gorzej mi szło, choć na wielkość dłoni nie narzekam. Mimo to musiałem się bardziej niż zwykle wysilić, żeby jednocześnie wciskać zielony i niebieski, nie wspominając o pomarańczowym.

Przyciski oraz strumbar zostały wyciszone, w końcu granie „Through the Fire and Flames" nie brzmi, jakby strzelało się z karabinu maszynowego. Nareszcie zaczął mi się podobać slider, mała wypustka na samym środku, pozwala ogarnąć, w którym miejscu aktualnie znajduje się palec.

Minusy? Poza wspomnianymi dużymi odstępami pomiędzy przyciskami, przyczepiłbym się chyba tylko do dużej wagi gitary, która daje się we znaki podczas dłuższego grania. No ale taka jest wada bardzo solidnego wykonania. Polecam, jeśli chcecie się przylansować przed kumplami, choć w Polsce może być z tym różnie, bo dostępna jest tylko wersja z pomarańczowo-białym pudłem... //**mielu**

■ **Dystrybutor:** Logitech ■ **Cena:** 869 zł (z perkusją) ■ **Internet:** www.logitech.pl

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI **749,-**

NINTENDO DS LITE **499,-**

PSP 3000 **599,-**

PS2 SLIM **359,-**

NINTENDO WII **969,-**

PS3SLIM 250GB **1269,-**

PSP GO **899,-**

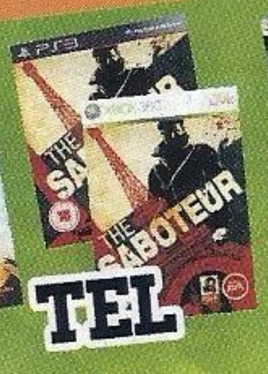
XBOX360 ELITE **1099,-**

XBOX360 ARCADE **759,-**

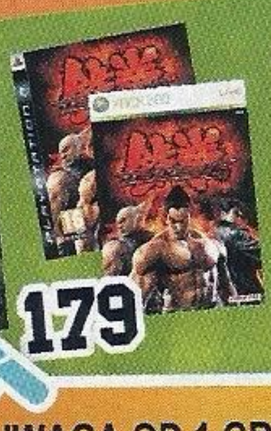
PSP/NDS duży wybór gier

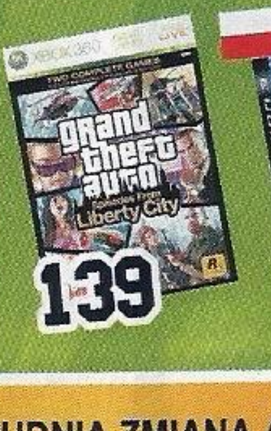
od **89**

189


TEL

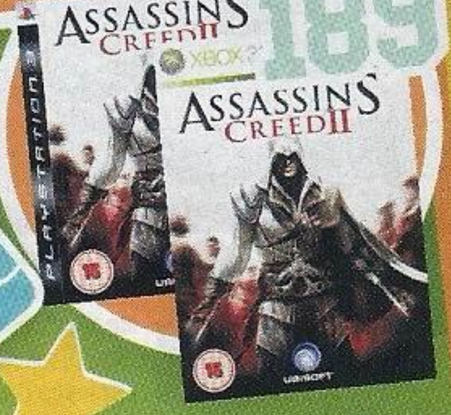
179


179


139

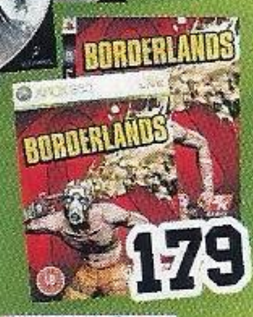
185

extracena


189

UWAGA OD 1 GRUDNIA ZMIANA ADRESU:
AL. JANA PAWŁA II 43 A, PAWILON 22
01-001 WARSZAWA

169


179

199

179

149

wii motion plus 99

179

179

159

159

179

nowość

169

nowość

199

WYSYŁKA W 24h

DAMN!
PREZENT NIE CHWYCIŁ, A MY UZMYSŁOWILIŚMY SOBIE NAGLE, ŻE MIMO IŻ NAJLEPIEJ W ŚWIECIE ZNAMY SIE NA GRACH, ZA DIABŁA NIE WIEMY CO JE PIKACZU!

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
2	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
3	Winning Eleven 2010	Multi	Konami
4	Bayonetta	Multi	Sega
5	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
6	Tekken 6	Multi	Namco Bandai
7	Inazuma Eleven 2: Blizzard	NDS	Level 5
8	4 Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden	NDS	Square Enix
9	Persona 3 Portable	PSP	Atlus
10	J-League Pro Soccer Club o Tsukurou! 6	PSP	Sega

▶ **Pokemony jednym szalonym tygodniem sprzedaży zapewniły sobie pierwsze miejsce, ale to już chyba koniec ich dominacji. Teraz Japonia gra w PESa (Winning Eleven), Bayonettę i Tekkena szóstego, a w przerwach relaksuje się przy erpegach na handheldach.**

USA

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Borderlands	Multi	Take-Two
4	WWE SmackDown vs. Raw 2010	Multi	THQ
5	Dragon Age: Origins	Multi	EA
6	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
7	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
8	Madden NFL 10	Multi	EA
9	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	DS/Wii	Sega
10	DJ Hero	Multi	Activision

▶ **Modern Warfare 2 zgniótł konkurencję, w dwa tygodnie zeszło ponad pięć baniek. Nic dziwnego, że MS wydał Halo 3: ODST wcześniej, bo byłoby smutno. DJ Hero odniosło niespodziewany sukces dobijając do pierwszej dziesiątki. Chcemy więcej miksów i to już!**

UK

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
3	FIFA 10	Multi	EA
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Assassin's Creed 2	Multi	Ubisoft
6	WWE SmackDown vs Raw 2010	Multi	THQ
7	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
8	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	DS/Wii	Sega
9	Left 4 Dead 2	X360	EA
10	Pro Evolution Soccer 2010	Multi	Konami

▶ **W Wielkiej Brytanii, podobnie jak w USA, na pierwszym Modern Warfare 2, a później długo, długo nic i dopiero jakieś popierdółki – FIFA, Asasyn, nowy Mario, zombiaki. Nikt nie podskoczył strzelaninie Infinity Ward. A czy Wy też już kupiliście nowe Call of Duty?**

POLSKA (Ultima)

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	Assassin's Creed 2	Multi	Ubisoft
3	God of War Collection	PS3	Sony
4	Dragon Age: Początek	Multi	EA
5	Left 4 Dead 2	X360	EA
6	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
7	Fallout 3: GOTY	Multi	Bethesda
8	GTA IV: Episodes from Liberty City	X360	Rockstar
9	Tekken 6	Multi	Namco Bandai
10	Pro Evolution Soccer 2010	Multi	Konami

▶ **Niespodzianka, na pierwszym Brain Training... A nie, Wygląda na to, że jednak kupiliście CoDa. Poza tym sprzedawały się same hity. I Pro Evo. Dostaliśmy cynk, że bardzo czekacie na Bad Company 2. Koniecznie sprawdźcie nasz test mutliplayerowej bety!**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

FINAL FANTASY W MARCU

Szykuje się doskonałe zakończenie zimy. Dokładnie dziewiątego marca Final Fantasy XIII trafi na półki sklepowe w Europie i Stanach, co daje jeszcze „tylko" niemal cztery miesiące czekania. Z nowych informacji o grze wynika, że porzucony zostanie tradycyjny system levelowania, a zastąpi go Crystalium System podobny do Sphere Grid z dziesiątej części. Naszym zdaniem to świetna wiadomość.

NEED FOR BURNOUT

EA potwierdziło to, o czym wszyscy dobrze wiedzieli – w przyszłym roku ukaże się Need for Speed tworzony przez autorów serii Burnout. Ekipa Criterion wie, jak zrobić świetnie wyglądające zręcznościowe wyścigi, jednak czy mają dobry pomysł na to, by przywrócić blask eNeFeSowi? Obstawiamy, że powrócą do pomysłu nielegalnych wyścigów i ucieczek przed policją, a całość wzbogacą efektownymi kraksami.

PLOTKI O NATALU

Czternaście tytułów i pięć milionów urządzeń gotowych na premierę Natala w listopadzie przyszłego roku, cena w okolicach dwustu złotych (tyle, co za nową grę), choć może nawet spaść do stu czterdziestu, żeby zachęcić ludzi do zakupu. Microsoft „nie komentuje plotek i spekulacji", więc można co najwyżej dalej spekulować.

CO KNUJE IO?

Io Interactive tworzy w tej chwili trzy gry – piątego Hitmana, kontynuację Kane & Lynch oraz trzeci, tajemniczy, multiplatformowy tytuł. Przez chwilę myśleliśmy, że chodzi o kolejne Mini Ninjas, ale Duńczycy podpowiadają, że będzie to gra równie brutalna, co Hitman i K&L, ale zupełnie nieskryptowana. Czyżby jakieś chodzone mordobicie?

MODERN OF HONOR

To już pewne, Electronic Arts chcą odświeżyć serię Medal of Honor, co najprawdopodobniej oznacza porzucenie sztywnych ram drugiej wojny światowej i przeniesienie akcji do teraźniejszości. A może MoH będzie konkurować z Call of Duty tworzonym przez Treyarch, a z Modern Warfare powalczy seria Bad Company? Bo chyba EA nie będzie chciało mieć dwóch FPSów o podobnej tematyce. Będzie?

TESTERZY SYPIĄ

Człowiek podający się za betatestera Halo: Reach wypuścił do sieci zdjęcia zrobione podczas testowania trzech pierwszych poziomów gry, a także opisał swoje wrażenia. W skrócie, misje kojarzą się z tymi z pierwszego Halo. Covenanci będą dysponować odpowiednikiem Spartan Laser strzelającym fioletowymi igłami – nastąpi eksplozja, gdy trzy wbiją się w cel. Powróci Battle Rifle, tym razem z dwoma trybami strzału, pojedynczymi nabojami, albo seriami po dwanaście kulek. W trakcie zabawy będzie można korzystać z perków, w tym z niewidzialności albo sprintu, ogólnie jednak system rozgrywki nie uległ większym zmianom.

□ **Mistrz Polski FIFA 10 Michał Albanowicz w towarzystwie piłkarzy Legii – Jakuba Rzeźniczaka i Tomasza Jarzębowskiego.**

MISTRZ POLSKI W FIFA 10 TO...

Turniej zakończony – chwała zwycięzcy!

Od początku października do połowy listopada w Gdańsku, Wrocławiu, Poznaniu, Warszawie, Krakowie i Szczecinie odbywały się eliminacje do Mistrzostw Polski FIFA 10 organizowanych przez Electronic Arts Polska oraz PlayStation. Po długich bojach na warszawski finał, który odbył się w dniu 21 listopada 2009 w centrum handlowym Arkadia, przyjechało trzydziestu sześciu najlepszych graczy z całego kraju. Sześciu z każdego miasta – po trzech najlepszych z każdego dnia eliminacji. Finalistom przez cały dzień kibicowało kilka tysięcy osób, a także goście specjalni. Wśród nich nie mogło zabraknąć pierwszego komentatora Polski, czyli Dariusza Szpakowskiego, który podzielił się ze zgromadzonymi przemyśleniami i anegdotami na temat procesu nagrywania komentarza do gry, porównywał tę pracę z komentowaniem prawdziwych meczów, wskazywał różnice oraz mówił o tym, jak ciężko sprawić, by komentarz w grze brzmiał naturalnie.

Swoją obecnością Wielki Finał uświetnili zawodnicy stołecznego klubu Legia Warszawa – bramkarz Jano Mucha, a także Jakub Rzeźniczak, Tomasz Jarzębowski oraz Maciej Iwański. Z piłkarzami można było zrobić sobie zdjęcie, a także zagrać w FIFA 10 na konsolach PlayStation 3. Zawodnicy Legii sprawdzili również formę finalistów turnieju.

Po długiej, zaciętej walce do ścisłego finału weszli Michał Albanowicz z Suwałk oraz Daniel Krawczyn z Trójmiasta. Obaj wybrali drużynę „Klasyczna 11" złożoną z gwiazd światowego futbolu, hołdując zasadzie, że na turniejach gra się wyłącznie najsilniejszymi drużynami, a nie takimi, które się lubi. Lepszy okazał się piętnastoletni Michał, który pokonał rywala 2:1 i w ten sposób zdobył tytuł Mistrza Polski FIFA 10, za co w nagrodę otrzymał konsolę PlayStation 3 oraz telewizor Sony Bravia 40". Daniel na otarcie łez dostał PlayStation 3, a zdobywca trzeciego miejsca Piotr Wyszyński z Poznania wrócił do domu z nowiutkim PlayStation Portable.

Mistrzostwa Polski w FIFA 10 dobiegły końca, były doskonałym sprawdzianem przed turniejem FIFA Interactive World Cup 2010, którego pierwsza tura rozpoczęła się na początku października i potrwa do grudnia, zaś druga zacznie w styczniu, a zakończy w marcu. Zwycięzca polskich eliminacji pojedzie na międzynarodowy finał do Barcelony. Czy będzie to właśnie Michał Albanowicz? Mistrz na pewno weźmie udział: „Następny cel, to awans na mistrzostwa świata podczas lutowych eliminacji FIWC 2010!". Uważajcie, lepiej żebyście nie trafili na niego na serwerach! ■■

□ **Organizatorzy turnieju: Grzegorz Pocztarski i Tomasz Jarzębowski z Electronic Arts, a także komentujący mecze Dariusz Szpakowski.**

□ **Najmłodsi adepci sztuki piłkarskiej w towarzystwie Jano Muchy i Macieja Iwańskiego z Legii. Oby więcej takich atrakcji dla fanów futbolu!**

grand theft auto
CHINATOWN WARS

JUŻ W SPRZEDAŻY NA PSP™

"Nie tylko najbardziej pomysłowe GTA w historii, ale również tytuł stojący bark w bark ze swoimi braćmi jako jedna z najlepszych gier w historii serii"
- GamesMaster

"... Grant Theft Auto: Chinatown Wars triumfuje..."
- Eurogamer

18
www.pegi.info

www.rockstargames.com/chinatownwars

Już w sprzedaży na PSP™ (PlayStation®Portable)

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R★ logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. PS, PlayStation, PSP and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

PlayStation®Portable

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

TWO WORLDS II

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Southpeak Interactive**
Developer: **Reality Pump**

Sequel rodzimego erpega, który niestety nie podbił serc graczy i zgarnął sporo negatywnych recenzji, został przeniesiony na – niespodzianka – wiosnę 2010. W grze znajdą się elementy opracowywanych dodatków do pierwszej części, The Temptation oraz Revelation. Prace nad nimi przerwano, ale najwyraźniej autorom szkoda było pozbywać się misji, bohaterów, broni, czy czegokolwiek, co było drogie ich sercom i teraz owo coś zobaczymy w Two Worlds 2. Skąd zmiana planów i przejście do produkcji sequela? Podobno silnik, na którym powstawały dodatki, zestarzał się i trzeba było go wymienić, a ten nowy pozwoli na poprawienie błędów pierwszej części, począwszy od grafiki, przez animację jazdy na koniu, po system walki i inne takie tam. Dla nas najważniejsze jest, żeby developer nie robił najpierw wersji pecetowej, a później dokonywał konwersji, tylko zadbał, by obie powstały równolegle. Trzymamy kciuki. ■

DEADLY PREMONITION

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Ignition**
Developer: **Access Games**

Survival horrory najlepsze czasy maja za sobą. Odkąd Capcom zmienił Residenta w strzelaninę i nadeszła HD-era, tego typu gry jakoś nie mogą powrócić do mainstreamu. Może dlatego, że są po prostu słabe? Sytuację próbuje zmienić ekipa Access Games, ale oni na koncie mają przeciętne Spy Fiction na PS2, w które grał chyba tylko crapmaster Mielu, żeby napisać recenzję. Deadly Premonition ukaże się w pierwszej połowie 2010 wyłącznie na Xboxa 360. Bohaterem będzie agent FBI, niejaki Francis York Morgan, próbujący rozwiązać sprawę tajemniczych morderstw dokonywanych w małym miasteczku. Temat na grę doskonały, na rozgrywkę mają składać się elementy skradanki, jazdy samochodami, strzelaniny, a gdzieś tam po drodze przyjdzie rozwiązać kilka zagadek. Nie zabraknie opętanych wieśniaków. Wszystko fajnie, tylko wydawca już teraz ogłosił, że gra będzie sprzedawana za połowę ceny. No to hitu się nie spodziewamy. ■

DUKE NUKEM CRITICAL MASS

Konsola: **PSP, NDS**
Wydawca: **Deep Silver**
Developer: **Apogee Software**

Masa Krytyczna jest pierwszą częścią trylogii nowych przygód Duke'a Nukema, zmierzającej na PSP i DSa. Duke Nukem Forever raczej już Never się nie ukaże, więc trzeba się cieszyć, ze kultowy blondas w ogóle wciąż żyje. Obie wersje mają wspólnego bohatera i identyczną fabułę, ale już systemy rozgrywki są totalnie różne. Deesowy Critical Mass to strzelanina 2D z akcją ukazaną z boku, czyli coś w stylu Contry. W kilku miejscach gra przeskoczy w tryb TPP, a zabawa będzie polegać na strzelaniu do kosmicznych świń wyskakujących zza osłon. Ba, nawet da się polatać na jetpacku, nie zabraknie też walk z bossami. Critical Mass na PSP to z kolei residentowo-girsowa strzelanka TPP z kamerą umieszczoną nad barkiem bohatera. Pojawi się też kilka misji latanych – Duke zarzuci jetpack na plecy i pofrunie w przestworza. Jakoś nie potrafimy, mimo najszczerszych chęci, odpowiednio się podjarać. ■

EA SPORTS MMA

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Electronic Arts**

Nadciąga konkurent UFC: Undisputed (czy raczej kolejnego UFC, które ukaże się w przyszłym roku). EA oczywiście nie udało się zdobyć praw do licencji UFC, więc w grze pojawią się zawodnicy innych federacji. Niby smutno, ale z drugiej strony dzięki temu walki będą toczyć się nie tylko w klatkach, a również na ringu. EA MMA powstaje na silniku Fight Night, co oznacza jedno – fotorealistyczna grafika zmiecie konkurencję. Każdy zawodnik ma walczyć swoim własnym stylem, jeśli Fedor Emelianenko lubi schodzić do parteru, to będzie starał się łapać kopnięcia rywala, żeby łatwiej go przewrócić. Brett Rogers zbije cios lub skontruje własnym atakiem, ale pozostanie na nogach. Gracze sami zdecydują, czy chcą sterować gałkami analogowymi, czy wolą męczyć się na krzyżaku. Walki mają być realistyczne, jeden mocny, celny gong zakończy pojedynek przed czasem. Srogo. ■

MAGICKA

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **-**
Developer: **Arrowhead Games**

Jeśli kochacie oldskulowe gry i erpegi akcji w stylu Diablo, Magicką zachwycicie się równie mocno, jak my. Fabuła nie będzie przesadnie wydumana, ale za to akcja zostanie osadzona w realiach nordyckich mitologii, więc można spodziewać się fachowych stworów do ubicia. Ciekawie zapowiada się opcja łączenia mocy różnych żywiołów w celu uzyskania potężnych czarów. Trzeba będzie uważać, żeby nie zranić partnerów. W Magicka znajdzie się tryb kooperacji dla czterech graczy z włączonym friendly-fire. Da się przypiec tyłek kumplom z drużyny, a nawet zepchnąć ich z klifu, czy wrednie zostawić ich na pastwę losu, samemu chowając się przed dzikimi stworami za magicznym murem, ale lepiej skupić się na kooperacji, niż psuciu zabawy innym. Prosta graficzka ma swój urok, a magowie w różnokolorowych kubraczkach przypominają czterech Linków z Zeldy. Zapowiada się fajna koopowa zabawka. ■

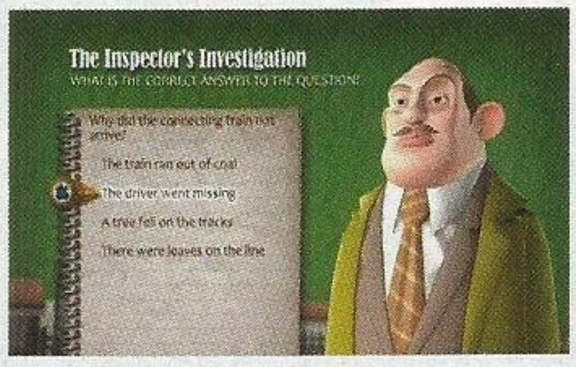
NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **-**
Developer: **Grasshopper Manufacture**

Odświeżone przygody Travisa Touchdowna jednak trafią na PS3 i Xboxa 360, co od razu przypomniało sytuację z dealem Capcomu i Nintendo na ekskluzywność Reśidentów na GameCube. Heroes' Paradise będzie dokładnie tą samą grą, co na Wii, tylko ładniejszą. Spodziewajcie się lepszego oświetlenia, ostrych tekstur i trochę bardziej rozebranych lasek. To znaczy, jeszcze się nie spodziewajcie, bo jest zamieszanie z tym, kto wyda grę w Europie. Raczej będzie to Rising Star Games, wydawca europejskiej, ocenzurowanej wersji na Wii. Powariowali z tą cenzurą, w USA wersja na Xboxa 360 będzie zawierać krew, a na PS3 już nie. Dajcie spokój, jesteśmy dorośli i chcemy grać w krwawe, brutalne, pokręcone gry Sudy 51. W Japonii NMH ukaże się pod koniec lutego, a skoro już jest gotowe tłumaczenie na angielski, nie ma powodu, by Europejczycy musieli długo czekać. ■

BLUE TOAD MURDER FILES: MYSTERIES OF LITLLE RIDDLE

Konsola: **PlayStation 3 /PSN**
Wydawca: **Relentless Software**
Developer: **Relentless Software**



Twórcy najbardziej znanego konsolowego quizu Buzz! postanowili stworzyć zupełnie nową grę. Mało tego, zamierzają ją sami wydać. Ambitne bestie. Blue Toad Murder Files zostanie podzielone na epizody, które będą regularnie pojawiać się na PSN począwszy od grudnia (w sumie pojawi się ich sześć). Gracze wcielą się w detektywów pracujących w agencji Blue Toad, a pomysł jest taki, by wspólnie grały nawet cztery osoby. To ma być nowa social-game polegająca na rozwiązywaniu zagadek kryminalnych. Kto morduje w małym miasteczku? Trzeba wnikliwie przepytać jego mieszkańców. Teraz dołóżmy do tego możliwość rozwiązywania zagadek w wolnej chwili i wychodzi z tego Professor Layton na PSN z trybem kooperacji i trójwymiarową grafiką. Nie ma zbyt wielu takich gier, więc na Blue Toad Murder Files czekamy z niecierpliwością. Trochę nam się Buzzy przejadły, dobrze, że Relentless zrobili sobie od nich przerwę. ■

SKATE 3

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **EA Black Box**

Skate 2 porządnie ograny? W takim razie w świecie gry jesteście już prawdziwymi gwiazdami deski, więc nadszedł czas rozkręcić biznes i stworzyć własną markę ciuchów dla skejterów. Taki będzie cel zabawy w mającym ukazać się w maju Skate 3. Sterowanie pozostanie niezmienione, prosi z miejsca zabiorą się za czesanie trików, a dla amatorów autorzy przygotują szkółkę, czyli jeszcze więcej tutoriali. Poziomy trudności zostaną zmodyfikowane, na niższych dużo łatwiej da się zrobić trik i nie wyrżnąć szczęką w glebę, na wyższych nie wolno popełniać błędów. Krótko mówiąc, coś dla leszczy i coś dla mistrzów. Tym razem większy nacisk zostanie położony na tryb kooperacji, pojawią się tryby, w których gracze będą rywalizować online w kilkuosobowych drużynach. Niektóre, jak Domination, czyli zajmowanie fragmentów mapy, do tej pory znaliśmy ze strzelanin. Ciekawe, ciekawe. Chętnie sprawdzimy jakąś betkę. ■

1.pl.Nowy Targ 28 (hurt/detal)

2.Drobnera 36 - JUŻ OTWARTE!

tel.71 374 26 17

SUPER PROMOCJE

GEKON OTWIERA
NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI

Muuusisz to zobaczyć!

2x WE WROCŁAWIU!

zmiany, zmiany, zmiany

WWW.SKLEPGEKON.pl

HO, HO, HO! ...biczes

AUDYCJA O GRACH

97.8 TRAFFIC RADIO

Niedziela 18.00 w Radiu Traffic

97,8 FM we Wrocławiu lub na

www.radiotraffic.fm

GEKONI warkot

konkursy

humor

PORTAL

www.gekoni-warkot.pl

wiadomości, recenzje i wszystko co z grami związane!

wywiady

turnieje!

GADAJĄCE GŁOWY

„Nie zwracam specjalnie uwagi na to, czy tworzę na platformę stacjonarną, czy przenośną. Problem z takim np. PS3 polega na tym, że wielu młodszych graczy musi walczyć z rodzicami o każdą godzinę gry. **Mogą przekonywać, że moja gra ma antywojenne przesłanie, ale oni odpowiedzą po prostu, że co z tego – i tak cały czas tylko strzelasz do ludzi.** Na PSP problem nie istnieje, i to jeden z powodów, dla których wybrałem tę platformę." **– Hideo Kojima, o powodach tworzenia Peace Walkera na przenośną konsolę Sony**

„Powiedziałem panu Miyamoto **„Chcę być Linkiem!",** ale w odpowiedzi usłyszałem, że **Link nie powinien mówić** i zostanie taki, jaki jest." **– Charles Martinet, głos Mario, opowiada o niespełnionych ambicjach**

„Doug Lombardi z Valve znowu pojechał po PS3. Wydaje mi się to dosyć głupie. Odbieram to podobnie, jak utyskiwanie fanbojów – to tak, jak koleś, który kupił konsolę Sony, czuje się zobligowany do wrzucania na Microsoft, i vice versa. Dziecinada." **– Randy Pitchford z Gearbox po raz kolejny niezbyt pochlebnie odnosi się do poczynań kolegów z Valve**

„Jak pewnie się domyślacie, obecną sytuację Wii trudno uznać za zdrową. Obniżka ceny przyniosła pewne efekty poza Japonią, ale zdecydowanie musimy skupić się na odzyskaniu dobrej passy w tym sezonie świątecznym." **– Satoru Iwata, szef Nintendo, ujawnia, że źle się dzieje w Grzybowym (Grzybni?) Królestwie**

„Gry nie powinny zmuszać do instalacji Trojanów." – **przedstawiciel sieci dystrybucyjnej Direct2Drive wyjaśnia czemu zdecydowali się nie włączać do swej oferty wykorzystującego Steam, pecetowego Modern Warfare 2**

„Przez ostatnie kilka lat zdecydowanie kładliśmy zbyt duży nacisk na gry na PS3. To spowodowało brak wsparcia dla PSP, zwłaszcza w zeszłym roku. Teraz musimy się skupić na odbudowaniu tego wsparcia. W tym roku było już i tak dużo lepiej." **– Shuhei Yoshida z Sony przyznaje się do błędu i obiecuje poprawę**

„Kiedy zdecydowaliśmy się na produkcję drugiej części gry, **Activision zaoferowało nam absurdalnie wielki budżet.** Odparliśmy, że go nie potrzebujemy. Staramy się nie zwracać uwagi na hype, skupiając się na opracowywaniu gry. Podobnie jest z budżetem – **kiedy masz ogromne środki, czujesz się zobligowany do ich wykorzystania, a to wcale nie musi wyjść na dobre końcowemu produktowi."** **– Robert Bowling z Infinity Ward udowadnia, że więcej nie zawsze znaczy lepiej**

„Rozważamy możliwość wprowadzenia płatnej subskrypcji na część zawartości online, przy jednoczesnym zachowaniu darmowości naszej usługi." **– Kaz Hirai z Sony ewidentnie uczy się od Microsoftu**

„Będziemy szalenie ostrożni w kwestii wyjawiania scenariusza naszej gry. **Musimy poważnie przedyskutować z ludźmi z Microsoftu czy udostępnimy jej zakończenie w wersjach testowych dla prasy.** Osobiście, bardzo bym nie chciał, żeby ktoś zaspoilował je graczom." **– Matias Myllyrinne z Remedy popada w lekką paranoję przed zbliżającą się premierą Alan Wake**

Lord Khazadal

NUDA VERITAS

Waćpanny i Mości Panowie, słuchajcie! W złych czasach przyszło nam padami wojować, ale w pięknych przyjdzie nam odejść z tego padołu!

Ostatnio jadąc komunikacją miejską z moim dobrym druhem Zbigniewem G., rozprawialiśmy nad losem rynku gier. Doszliśmy do wniosku, że są produkcja gier rządzi się pewnymi schematami, które prawdopodobnie nigdy się nie zmienią. Z każdym przystankiem nasze głowy wrzały coraz bardziej, a we krwi wzbierała fantazja, o której prawił Pan Zagłoba w sienkiewiczowskiej Trylogii. Doszedłem do wniosku, że przyszłość rynku należeć bedzie do trzech trendów.

W pierwszym należy się spodziewać łączenia gatunków, tworzenia najróżniejszych dziwadeł, które będą czerpały równocześnie z przygodówek, platformówek, cRPG, FPSów, itp. Jednak najważniejsze będzie wykorzystywanie i wzbogacanie już utartych, powszechnie akceptowanych oraz oczekiwanych rozwiązań – dla przykładu Call of Duty Modern Warfare 2.

Druga grupa, drogą BioWare, będzie kierowała się ku „korzeniom" branży, ale z zachowaniem dzisiejszego rozmachu i skłonności do nowinek.

Trzecią częścią układanki pozostaną ekipy wiecznie niedocenione, czyli takie, które tworzą gry wspaniałe, głębokie lub niekonwencjonalne, ale zbyt nowatorskie, jak na czasy, w których się pojawiają. Chyba nie muszę przypominać losu, jaki spotkał grę Fahrenheit ekipy Quantic Dream. Wzniosłe recenzje, wysokie oceny, peany nad głębią fabuły, oraz genialnością rozwiązań... A potem co? Niebyt i zapomnienie. Gra przeżyła wielki renesans dopiero niespełna dwa lata temu, gdy CD Projekt wypuścił ją w reedycji na PC. A na konsolach? Nikt się nie postarał o taki ruch. Na szczęście studio przetrwało i po cichu od kilku lat tworzy swe następne dzieło, które od niemal samego początku, jest wyczekiwane niczym Mesjasz, podupadającego ostatnio na pomysłach, światowego rynku gier.

Pytanie jakie postało mi w głowie, dotyczyło tego, który z trendów zdominuje rynek. Bo to, że w świecie we wszystkim dominuje asymetria, jest tak samo pewne, jak fakt, że Polska kiedyś była największą potęgą w Europie, sięgającą od morza do morza. Jednak nie o historii Polski przyszło mi prawić, a o trendach na rynku gier. Wykorzystując dotychczasową alegorię, mógłbym powiedzieć, że jeszcze dwa lata temu rynek gier był taką Polską, a w międzyczasie spadł na nią Potop Szwedzki, a teraz przeżywa rozbiory – właśnie na trzy części.

Tak oto ze szlachecką fantazją mogę zgadywać, że czeka nas lawina tytułów z pierwszego trendu. Po prostu takie pozycje są przez graczy najbardziej oczekiwane. Dodatkowo są prawie pewniakami do wielkiego zarobku. Warunkiem stworzenia takich produkcji jest jednak liczna ekipa specjalistów oraz horrendalnie wysoki budżet – zwłaszcza na marketing. Na resztę niezaspokojonych w pełni graczy, będą czekały gry z drugiej pozycji, czyli doskonałe produkcje, wykorzystujące wspomnienia i sentymenty do dawnej sztuki tworzenia gier. Takie inwestycje, podparte odpowiednim wsparciem finansowym, są w stanie domknąć rynek „poważnych" tytułów.

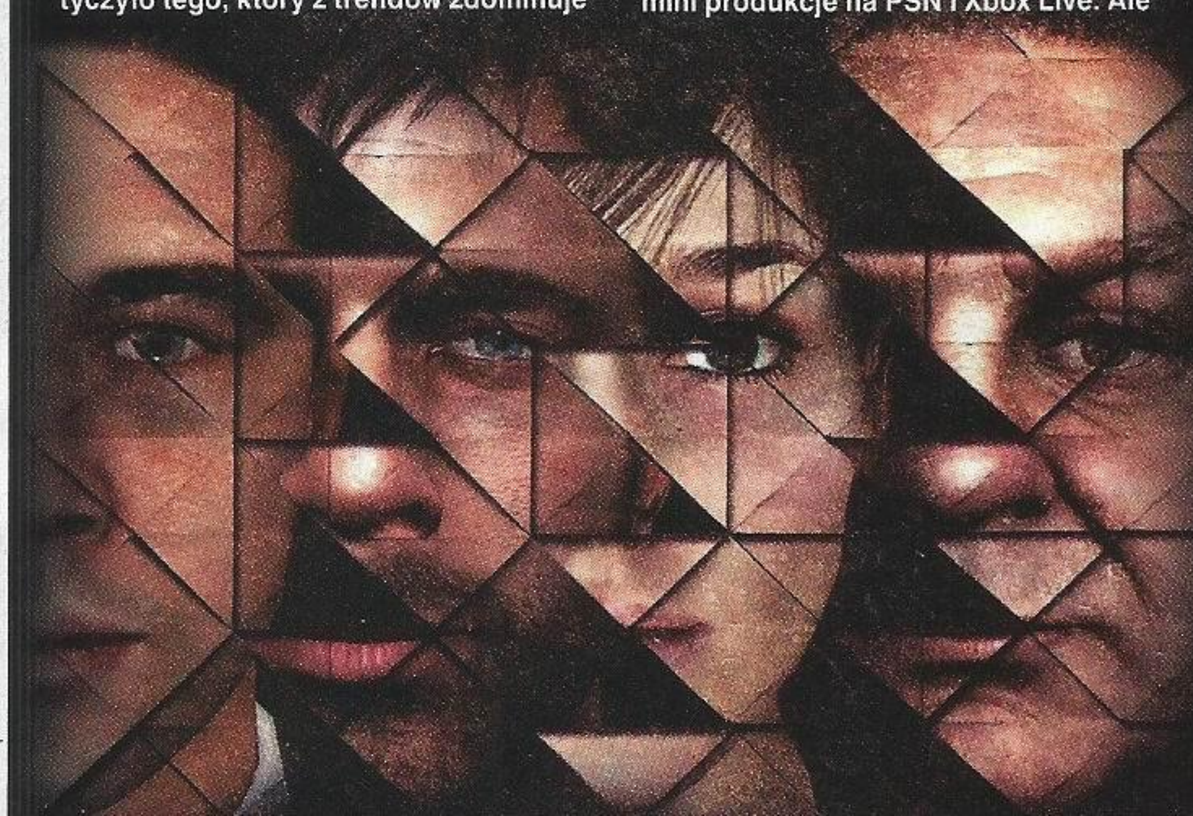
TO, ŻE W ŚWIECIE WE WSZYSTKIM DOMINUJE ASYMETRIA, JEST TAK SAMO PEWNE, JAK FAKT, ŻE POLSKA KIEDYŚ BYŁA NAJWIĘKSZĄ POTĘGĄ W EUROPIE, SIĘGAJĄCĄ OD MORZA DO MORZA

Na szczęście dominacja tych dwóch typów gier nie oznacza, że na rynku nie znajdzie się dość miejsca dla trzeciego poważnego gracza, jakim staną się gry niekonwencjonalne. Każdy hardcore'owy gracz w końcu odczuje potrzebę zresetowania układu nerwowego. Obecnie jaka alternatywa go czeka, gdy chciałby zagrać w coś luźniejszego? Głównie produkcje na Wii oraz DSa, lub jakieś mini produkcje na PSN i Xbox Live. Ale to za mało, dla wielu to nie wystarczy. I tu z husarską odsieczą nadciągają produkcje typu Heavy Rain, Mirror's Edge, itp.! Co prawda, dotychczasowa sprzedaż podobnych tytułów lub innych bardziej nowatorskich, silących się na zaistnienie, nie była duża (przynajmniej nie tak, jakby oczekiwali tego ich twórcy), to wyraźnie zapaliło się zielone światło ze strony graczy dla tego typu produkcji. Powstaje w końcu wspólny mianownik dla casuali i hardcore'owców – gry niekonwencjonalne, ale o poważnym zabarwieniu.

Nowe rozwiązania mają to do siebie, że działają wirusowo. Jeśli przypadną do gustu graczom, z czasem zdominują rynek. Jeśli się nie przyjmą, zejdą na margines, z którego, możliwe, że nigdy się już nie wydostaną, lub poważnie nie zaistnieją do momentu, gdy społeczeństwo graczy na tyle się przekształci i wyewoluuje, że nadejdzie ich chwila glorii i chwały. Wobec powyższego, nadchodzące ze wszystkich stron wieści o wielkim skupieniu gigantów rynku na technologii wykorzystującej ruch ciała oraz głos, wskazuje, że jednak wirus zakazi dziesiątki milionów graczy na całym świecie.

Wszyscy ludzie mają to do siebie, że osobno swój rozum mają, ale w świadomości masowej wchłaniamy i poddajemy się większej liczbie bodźców. Nie jest pytaniem, które nowe rozwiązania się przyjmą, a które nie, a jedynie to, jak dużo z nich znajdzie powszechne zastosowanie.

Prorokuję ja Wam, moi drodzy, wierni towarzysze, że trzeci trend będzie rósł w siłę i rozpychał się nogami i łokciami w kolejce o prym na rynku. A że wizjonerom fortuna zawsze sprzyjała, tak i tym razem inaczej być nie może. Tak, czy inaczej, po „trzech rozbiorach" czeka nas wielkie wyzwolenie fantazji i nowa rzeczywistość, a wraz z nią, mam nadzieję, nowa jakość. Skorzystają na niej wszyscy, a jeśli producenci pochwycą ten huragan świeżości w żagle, to czekają nas czasy, o których nasi ojcowie nawet nie śnili. A teraz, kto żyw, za mną! Po glorię i chwałę!



Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+

R2pol.com

tel. 501 075 081 GG: 1993640
email: allegro@r2pol.pl
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

Przy zamówieniu podaj kod NEO+X-MAS2009* a dostaniesz 3% rabatu!

* dotyczy zamówień składanych na stronie www.R2pol.com

JAMES CAMERON'S

AVATAR

GRA KOMPUTEROWA

PREMIERA W GRUDNIU

PARTNER PROMOCJI:

onet.pl

12
www.pegi.info

PC DVD ROM · XBOX 360 · PS3 · PSP · Wii · NINTENDO DS

LIGHTSTORM ENTERTAINMENT · 20th CENTURY FOX · UBISOFT

James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Game Software excluding Twentieth Century Fox Film Corporation elements: © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. James Cameron's Avatar: The Game, James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Lightstorm Entertainment logo is a trademark of Lightstorm Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "Playstation", "PLAYSTATION" and "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

REKLAMA DŹWIGNIA ZBRODNI

Wyobraź sobie następującą sytuację. Wchodzisz do salonu prasowego, z zadowoleniem zauważasz na półce nowy numer swojego ulubionego miesięcznika. Beztrosko łapiesz pozszywane arkusze celulozy, rzucasz sprzedawcy odliczoną sumę i niecierpliwie zaczynasz wertować magazyn. Mijasz spis treści, przewracasz stronę i widzisz... Rozerwane ciała, krew, trupy, goliznę, perwersję. Co to ma być, czyżbyś przez pomyłkę zgarnął z półki jakiś obrazoburczy szmatławiec? Nie, to tylko reklama w piśmie o grach video...

Od kiedy gry stały się naprawdę lukratywnym biznesem (czyli od dawna) ich twórcy i dystrybutorzy prześcigali się w próbach skutecznego wypromowania swego produktu. Jaki jest podstawowy cel udanej kampanii reklamowej? Zachęcić do zakupu promowanego towaru, oczywiście. Sprawić by zaistniał w świadomości jak największej rzeszy potencjalnych klientów. W tym celu jednak, reklama musi zostać dostrzeżona. A ponieważ nie od dziś wiadomo, że nic tak nie rzuca się w oczy, jak mocny, kontrowersyjny, w ostateczności wręcz szokujący obraz, także w przypadku gier spece od marketingu podchwycili ową zależność bardzo szybko i równie ochoczo wprowadzili ją w życie.

RAMA NA DZIAŁCE

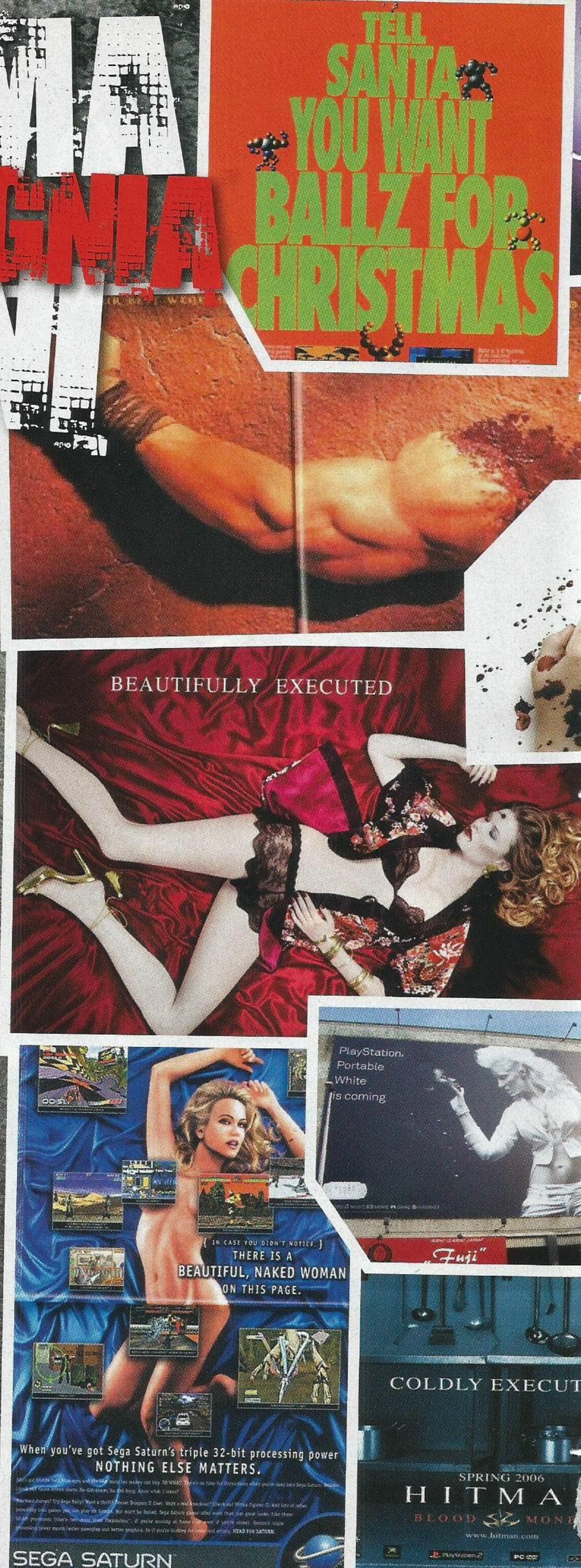
Na początku lat dziewięćdziesiątych, nawet w przeznaczonym głównie dla dzieci i młodzieży miesięczniku Nintendo Power, natknąć się można było na reklamówki, które nie każdy uznałby za utrzymane w dobrym smaku. Trudno nazwać je wyzywającymi, czy brutalnymi – polityka Nintendo niespecjalnie pozwalała (i pozwala) na takie zagrywki. Często jednak stawiały na intensywne, trafiające do dziecięcej wyobraźni obrazy, zazwyczaj przedstawiające młodych ludzi stających się „fajnymi" w kontakcie z nową grą czy konsolą. Przez „fajnymi" rozumiano zazwyczaj strzelające z oczu strumienie ognia, wyrastające z palców pazury czy wyraz twarzy sugerujący przyjęcie lewatywy z tłuczonego szkła. Dziś obrazki te wydają się zwyczajnie śmieszne, ale dwadzieścia lat temu potrafiły mieć naprawdę dużą siłę oddziaływania. A to jeszcze nic w porównaniu z tym, co przyniosła dalsza część ostatniej dekady zeszłego stulecia.

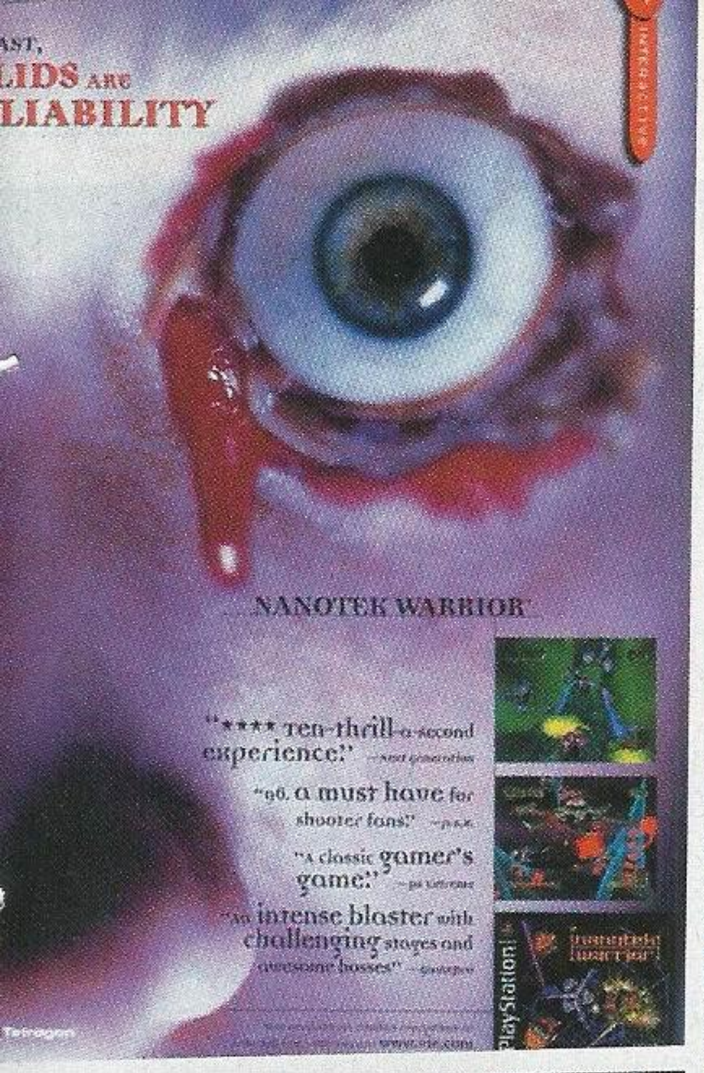
DOŚĆ PRZECIĘTNY SLASHEREK REKLAMOWAŁA PARA MODELI – ON ZAKRWAWIONY I PRZYKUTY DO ŚCIANY LOCHU, ONA WCIŚNIĘTA W SKÓRZANY KOSTIUM DOMINY

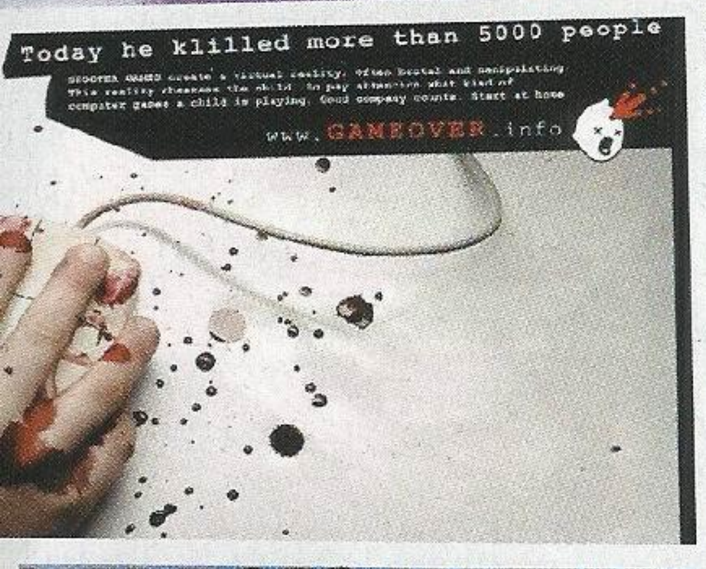
STRONY KTÓRE RANIĄ

Wraz ze stopniowym dorośleniem gier jako środka wyrazu, wydorośleć także przeciętny gracz, a co za tym idzie – przeciętny odbiorca poświęconych im reklam. Marketingowcy szybko zdali sobie z tego sprawę, uderzając, a to w libido, a to w pociąg do atrakcyjnie ukazanej przemocy – kombinację cech występujących wyjątkowo intensywnie u młodych mężczyzn, stanowiących wówczas (i w dużym stopniu nadal) ich główną grupę docelową. Przykładem wykorzystania tego pierwszego była choćby reklama konsoli Saturn, przedstawiająca serię screenów z gier przysłaniających strategiczne punkty ciała nagiej piękności. Widniejący obok napis głosił: „(Na wypadek gdybyś nie zauważył) na tej stronie znajduje się piękna, naga kobieta".

Jedną z bardziej brutalnych form reklamy był plakat przedstawiający na pierwszej stronie zaciśniętą pięść, wraz z podpisem: „To twoja najlepsza broń". Po przewróceniu kartki oczom czytelnika ukazywała się reszta zdjęcia – umięśnione ramię oderwane od ciała, zakończone krwawą plątaniną ścięgien. Druga część napisu głosiła: „...zwłaszcza jeśli należała do przeciwnika". To zresztą częsty chwyt, na który mógł pozwolić sobie kasiasty reklamodawca – trzystronicowa zazwyczaj reklamówka, na pierwszej stronie kusząca enigmatycznym hasłem albo fragmentem obrazu, by na dwóch







NAD WISŁĄ GRZECZNIE PROSZĘ

Polska, pomimo poczynionych w ciągu ostatnich -nastu lat postępów, nadal pozostaje, co by nie mówić, zaściankiem światowego rynku gier. W latach dziewięćdziesiątych, głównie z powodu wszechobecnego piractwa, reklam drukowało się mało. Dziś jest lepiej, ale zazwyczaj są to przedruki tych łagodniejszych plansz z Zachodu – ot, bohater gry, w miarę chwytliwe hasełko reklamowe i styknie. Nie żeby zawsze było nudno, czasem potrafi być ładnie i estetycznie, ale też schludnie, grzecznie i bez pazura. Bodajże jedynym wyjątkiem była kampania reklamowa rodzimej, wywołującej swego czasu sporo kontrowersji produkcji Rezerwowe Psy. Jej twórcy, bracia Walczowscy popisali się sporą wyobraźnią w promowaniu swej gry, by przypomnieć chociażby akcję z wynajęciem grupy meneli wykrzykujących podczas uroczystej premiery hasła w rodzaju „Psy do rezerwuaru, twórcy do Stwórcy". To jednak kropla pikanterii w morzu melasy. Niektórzy mogą stwierdzić, że to dobrze – przynajmniej jest święty spokój, nie ma niepotrzebnych skandali, a gry cichaczem z roku na rok coraz bardziej zagnieżdżają się w świadomości tzw. „przeciętnego Polaka". Może i tak. Z drugiej jednak strony, szkoda że ominął nas jeden z ciekawszych aspektów gierkowej kultury. Pamiętam, że czasach, kiedy szkrabem byłem, reklamy były pierwszą rzeczą, na którą zwracałem uwagę, gdy udało mi się dorwać gdzieś numer zachodniego czasopisma. Nie tylko dlatego, że potrafiły stanowić ponad połowę objętości magazynu... Ale to już inna bajka i zarazem kolejny punkt odróżniający „cywilizowane" rynki od naszego łez padołu.

kolejnych zaatakować szokującym uzupełnieniem. Zdarzały się także reklamy, których twórcy zdecydowali się pójść na całość i na jednej rozkładówce zmieścić i seks, i przemoc. Taki wyczyn udał się świetnie panom z Eidos przy okazji promowania Deathtrap Dungeon. Dość przeciętny slasherek reklamowała para modeli – on zakrwawiony i przykuty do ściany lochu, ona wciśnięta w skórzany kostium dominy, zamachująca się na niego pejczem. Ot, takie tam igraszki na niedzielne popołudnie. Z kolei hasło reklamowe było dość ciekawe: „Jest tylko jedna bardziej bolesna tortura niż granie w DD… Nie granie w DD." Z czym niekoniecznie wypada się zgodzić, bo gra była mocno średnia – co samo w sobie jest bardzo charakterystyczne. Nasza gra ssie? No to walimy po oczach szokującą reklamówką.

Oczywiście nie znaczy to, że każda promowana w kontrowersyjny sposób gra automatycznie może być uznana za gniot. Ale zdecydowanie jest to sygnał ostrzegawczy. Z biegiem czasu reklamy gier stawały się coraz bardziej makabryczne, choć jednocześnie na swój sposób wysmakowane. Zdjęcie nagiego mężczyzny trzymającego pistolet, siedzącego w wannie pełnej krwi, promujące Blood, może wydać się niektórym szokujące, ale trudno odmówić mu walorów artystycznych. Z kolei plakat Carmageddon 2, przedstawiający trupią stopę z przywiązaną do palca kartką „Ofiara Carmageddon nr. 2745. 25 PUNKTÓW", stanowi niezły pokaz wisielczego humoru.

Gwoli sprawiedliwości, wypada od razu zaznaczyć, że nie wszyscy twórcy reklam w owych czasach uderzali w szok i kontrowersję. W dalszym ciągu powszechne były bardziej prozaiczne formy promocji – ot, wywalona na stronę grafika z gry, mniej lub bardziej pomysłowe hasło reklamowe, ewentualnie parę screenów. Czasami zdarzały się nawet obrazki zupełnie pozbawione elementu kontrowersji, a mimo to na swój sposób ciekawe i rzucające się w oczy. Niezłym przykładem jest choćby plakat skądinąd kiepskiej strzelaniny Deadly Tide, przedstawiający trzy czarno-białe ujęcia oceanu. Widniejące pod nimi podpisy: „Londyn A.D. 2500, Nowy Jork A.D. 2500, Moskwa A.D. 2500". Często też odwoływano się do uzależniających właściwości danego tytułu. W tę stronę poszli autorzy reklamówki Ultima Online, przedstawiając po prostu zapis dialogu: „– Ojcze, cóż to za dziwna ognista tarcza unosząca się przed domem? – Synu… To słońce". Podobnej formy promocji doczekała się Final Fantasy VII, której plakat przedstawiał jedynie puszkę napoju energetycznego ozdobioną napisem: „Eliminuje niedogodności, takie jak na przykład sen".

DOŚĆ NIEWINNY NA PIERWSZY RZUT OKA PLAKAT REKLAMOWY PRZEMALOWANEGO NA BIAŁO PSP, PRZEDSTAWIAJĄCY BIAŁĄ PANIĄ TRZYMAJĄCĄ ZA TWARZ CZARNOSKÓREGO PANA, SPROWADZIŁ NA SONY PRAWDZIWĄ BURZĘ OSKARŻEŃ O PROMOWANIE RASIZMU

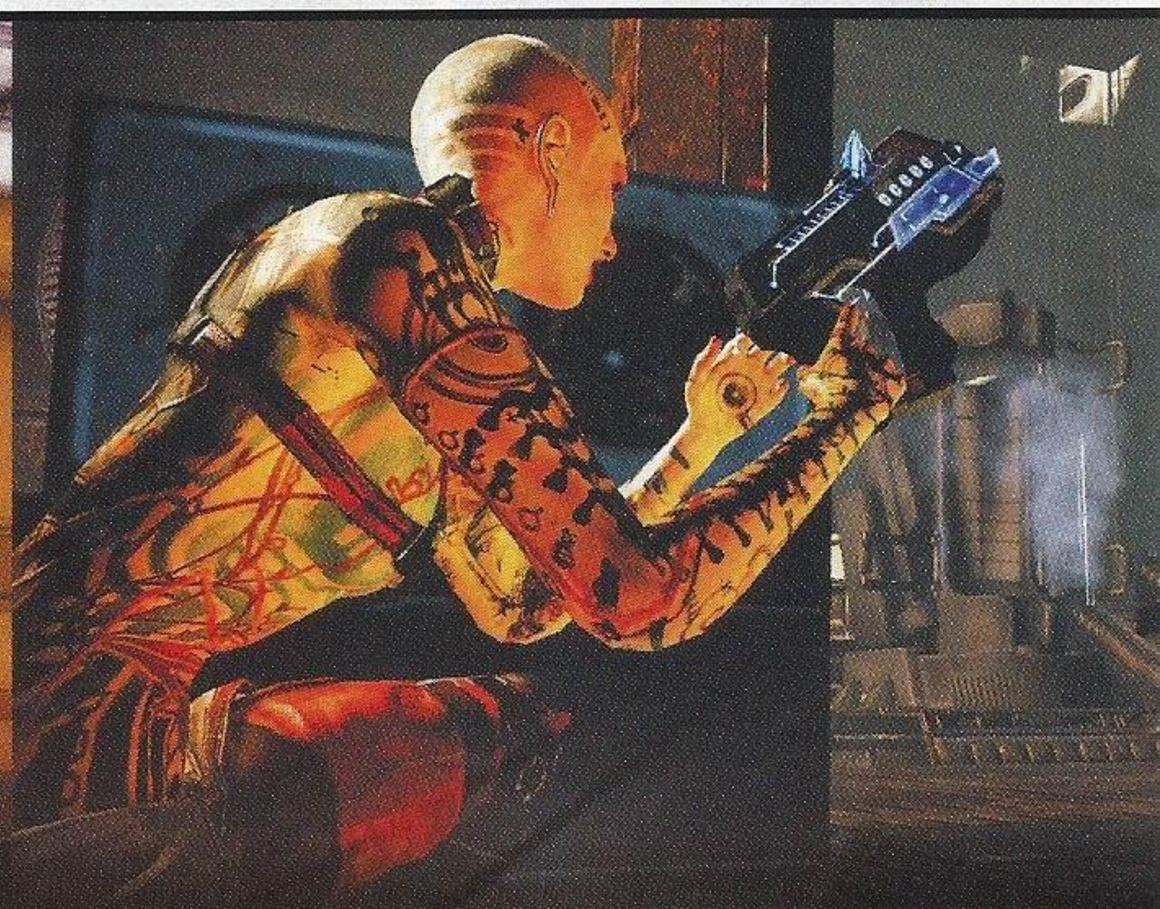
SKANDAL NOWEJ ERY

Wraz z nastaniem dwudziestego pierwszego wieku byliśmy świadkami coraz bardziej energicznego wejścia gier do głównego nurtu przemysłu rozrywkowego. Dziś nie ma już wątpliwości, że gry to przemysł bardziej lukratywny niż muzyka czy kino, a wraz z napływem coraz większej ilości pieniędzy, także przed twórcami reklam otworzyły się nowe, wcześniej niespotykane możliwości. Wycelowane w graczy działania marketingowe wyszły ze stron specjalistycznych magazynów i serwisów także na ulice miast. Billboardy promujące nowe tytuły to na Zachodzie już od ładnych kilku lat standard. Nic dziwnego, że ten niespotykany wcześniej stopień upublicznienia zaowocował zupełnie nowymi okazjami generowania kontrowersji. Specom od marketingu, którzy najwyraźniej uznali, że seks i przemoc są już zdecydowanie passe, udało się nawet poruszyć kilka nowych, bardzo wrażliwych strun.

Dość niewinny na pierwszy rzut oka plakat reklamowy przemalowanego na biało PSP, przedstawiający białą panią trzymającą za twarz czarnoskórego pana, sprowadził na Sony prawdziwą burzę oskarżeń o promowanie rasizmu. Z kolei grafiki promujące trzecią część Fallouta uderzyły w czuły punkt Amerykanów, przedstawiając pejzaże obróconych w ruinę symboli narodowych, z Białym Domem na czele. Co ciekawe, krytyka stosowanych do promocji gier środków nie zawsze idzie z góry. Zakrojona na olbrzymią skalę kampania reklamowa GTA4 została swego czasu sterroryzowana przez niejakiego TMNK, który wypisywał na billboardach gry hasła mające zwrócić uwagę na panujący w kulturze masowej negatywny wizerunek czarnych Amerykanów. Jeszcze ciekawszy wydaje się fakt, że z czasem przeciwnicy gier także docenili wartość treści skrytej za szokującą formą. Doskonale zademonstrowała to antyreklama przedstawiająca dziecięcą dłoń trzymającą komputerową myszkę… A wszystko obficie splamione krwią. Widoczny obok tekst głosił: „Dziś zabił już ponad 5000 ludzi". Zaiste, szokujące. Wszystko to nie oznacza jednak, że wypróbowana w praniu kombinacja golizny i przemocy odeszła w zapomnienie. Przypomniała nam o niej seria plakatów promocyjnych Hitman: Blood Money, przedstawiająca popisowo i różnorodnie zamordowanych ludzi. Kontrowersje wzbudziły zwłaszcza dwa z nich: „Beautifully Executed" z roznegliżowaną kobietą z dziurą po kuli w czole, oraz „Shockingly Executed" z panią w stroju Ewy zażywającą kąpieli z podłączonym do prądu tosterem.

Nie ma się co łudzić, autorzy materiałów promocyjnych do gier nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa i z pewnością czekają nas kolejne – mniejsze lub większe – skandale. W końcu wiadomo nie od dziś, że zła prasa to zjawisko niewystępujące w przyrodzie, zaś podstawowym celem istnienia reklamy jest zostać zauważoną, a najlepiej też zapamiętaną. Czy także w Polsce doczekamy się tłumów starszych pań protestujących pod kolejnym szokującym billboardem okalającym Pałac Kultury? Czas i inwencja speców od marketingu pokaże. //**DrMax**

W SIECI **Nadejście Internetu otworzyło przed twórcami gier zupełnie nowe sposoby dotarcia ze swymi produktami do świadomości mas. Bodaj najciekawszym jest viral – forma zakamuflowanej reklamy, udającej że wcale reklamą nie jest. Korzeni zjawiska w kontekście gier wideo doszukiwać można się w wypuszczonym na ekrany kin w 1989 roku filmie „The Wizard". Pozornie był to po prostu kolejny film familijny (z Kevinem z Cudownych Lat" w roli głównej), z wplecionym wątkiem gier. W istocie zaś, była to jedna wielka reklama mającego ukazać się w Stanach lada moment Super Mario Bros 3. W sieci formy zakamuflowanej promocji stały się jednak dużo bardziej zmyślne, od drobiazgów w postaci flashowej stronki Wario Land: Shake It, udającej rozpadający się w szwach YouTube, poprzez krótkometrażowe filmy fabularne (takich doczekał się choćby Resident Evil 5, a ostatnio także Assassin's Creed 2), aż po zakrojone na szeroką skalę kampanie. Najsłynniejszą, i chyba najbardziej udaną kampanią było I Love Bees – przyciągająca setki tysięcy odwiedzających gra sieciowa, która okazała się zmyślnie przemyconą reklamą Halo 2.**



Z WIZYTĄ W BIOWARE
CZĘŚĆ DRUGA

MASS EFFECT 2

Premiera wyczekiwanej kontynuacji hitu BioWare zbliża się wielkimi krokami, nic zatem dziwnego, że strumień informacji wypływający ze studia zmienia się stopniowo w rwący potok. Teraz, kiedy Dragon Age zalega już na półkach sklepów, tudzież kręci się w czytnikach konsol, na pierwszy plan ponownie wychodzi kapitan Shepard i jego dzielna załoga.

Dla wszystkich wyczekujących w napięciu kolejnego spotkania z nimi, przygotowaliśmy coś naprawdę specjalnego – pokaźną garść nowych wieści ze świata Mass Effect, a także wrażenia z ogrywania wersji demonstracyjnej. Do rzeczy zatem, zanim zaparują Wam wizjery skafandrów kosmicznych. Jeszcze tylko jedna uwaga – co prawda nie znajdziecie w tym tekście potężnych spoilerów, ale jeśli ktoś ceni sobie niespodzianki i ma zamiar podejść do ME2 całkowicie na świeżo – może lepiej, żeby wstrzymał się od lektury. Ot, taki z lekka asekurancki wstęp. Żeby nie było…

NOWY MROCZNY WSZECHŚWIAT

Niemal od samego początku twórcy podkreślali, że druga część Mass Effect ukaże mroczną stronę uniwersum znanego graczom z pierwszej części. Najpierw pokazano jedną z nowych postaci, które będziemy mogli włączyć do drużyny, Subject Zero – ogoloną na nomen omen zero twardą babkę wyposażoną w niewyparzony język, pokaźną kolekcję dziar i ubiór składający się głównie ze skórzanych pasków. Niedawno zaś, idąc za ciosem, zaprezentowano nową lokację, w której wspomniana lafirynda powinna poczuć się jak w domu. Omega to ulokowana na granicy znanego wszechświata stacja kosmiczna przyklejona niczym polip do rozwierconej asteroidy. Nie jest to raczej miejsce, w które udalibyście się na wymarzony urlop. Rządzona przez najemników i inne typki spod ciemnej gwiazdy wylęgarnia zepsucia i przestępczości przyciąga wyłącznie tych, którzy mają do załatwienia jakiś interes – zazwyczaj nie wykluczający, okrężnie mówiąc, „nielegalnego uzyskania korzyści materialnych" tudzież cichego pozbycia się niewygodnego indywiduum. Omega jest na swój sposób przeciwieństwem znanej z oryginału Cytadeli – jest mroczna, brudna, a w co ciemniejszym zaułku nietrudno o kosę (może być świetlna) pod żebro. Możecie o niej myśleć, jak o Klondike w czasie gorączki złota – największe szumowiny gromadzą się właśnie tam.

W zaprezentowanym fragmencie gry Shepard odwiedził tajemniczą Asari o imieniu Aria, sprawującą nieoficjalną władzę na stacji (na pytanie „To ty rządzisz Omegą?" odparła ze śmiechem: „Jestem Omegą."). Po krótkiej, niekoniecznie uprzejmej wymianie zdań bohater udał się do głównej sali klubu nocnego Afterlife. Miejscówka zdecydowanie nie odbiega jakością wykonania od standardów, do których przyzwyczaił graczy Mass Effect – klimatyczna, skąpana w świetle neonów speluna wypełniona przechadzającymi się klientami, z obowiązkowymi roznegliżowanymi tancerkami gibającymi się na scenie w centrum pomieszczenia. Nie trzeba się specjalnie przyglądać, by dostrzec, że imprezowiczów jest dość spory tłumek.

W Afterlife Shepard zamówił drinka, którego zaserwował mu bez słowa batariański barman. Zła sława Omegi szybko sprawdziła się w praniu – bohater krótko po wychyleniu podanego trunku skończył zemdlony na podłodze knajpy. Czyżby trucizna? Jak szybko dodają twórcy – nawet tak drobna decyzja – wypić, nie wypić? – może otworzyć nowy, ciekawy subquest. A wystarczyło przestrzegać złotej reguły: „Na służbie nie żłopię".

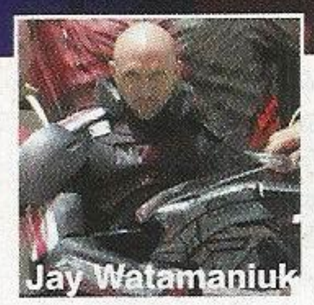
DUCHY PRZESZŁOŚCI I NOWE TWARZE

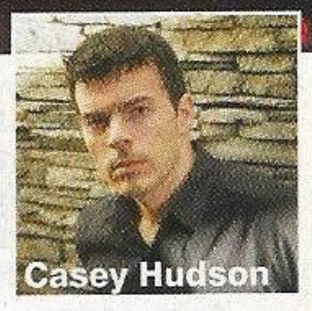
Kolejnym przystankiem była scena spotkania ze snajperem w niebieskim (ślicznie wymodelowanym zresztą) pancerzu, którym szybko okazał się Garrus znany z pierwszego ME. Po krótkiej, nieomal sentymentalnej wymianie zdań – i obowiązkowym „Shepard? Myślałem, że nie żyjesz" – przyszła pora na zakasanie rękawów i przyjęcie na klatę zmasowanego ataku. Przy okazji, podczas scenki przerywnikowej dała o sobie znać nowość w postaci akcji kontekstowych. To takie uproszczone QTE, jeśli w odpowiednim momencie zostanie wciśnięty przycisk (jego symbol wyświetla się na ekranie), zostanie wykonana dodatkowa czynność. W tym wypadku było to ustrzelenie obserwowanego przez lunetę snajperki zwiadowcy. Od razu uspokajam – za przegapienie tych sekwencji nie czeka gracza surowa kara – ot, jeśli zwiadowca przeżył, trzeba uporać się z nim podczas walki, a tak mogło być o jednego przeciwnika mniej. Utrzymanie przyczółka nie nastręczyło zbytnich trudności, także dzięki sensowym poczynaniom dwójki towarzyszy (i wspierającego ogniem snajperskim Garrusa). Zdesperowani napastnicy w końcu wyciągnęli z rękawa asa w postaci droida bojowego. Kolos jednak ostatecznie padł pod naporem celnych strzałów.

Garrus to nie jedyna postać, którą zaprezentowało BioWare. Inna scena przedstawiała spotkanie Sheparda z tajemniczym i ponoć wszechwładnym indywiduum znanym jedynie jako Illusive Man. Przywódca organizacji Cerberus powitał bohatera zza pola siłowego, usadzony w fotelu, skryty za chmurą dymu tytoniowego. Konwersacja okazała się zwięzła i konkretna – jegomość pokrótce przedstawił, co tym razem grozi galaktyce i zaoferował swą współpracę. Shepard odniósł się do propozycji sceptycznie, ale można spokojnie założyć, że Iluzoryczny będzie źródłem jednych z ważniejszych zadań w grze.

Ostatnią z zaprezentowanych postaci okazał się Mordin Solus – Salarianin >>> na str. 38

Witamy w drugiej części naszego masywnego wywiadu z ludźmi z BioWare, w tym miesiącu poświęconego w całości, jakże adekwatnie, Mass Effect 2. Tym razem otworzyli się przed nami Casey Hudson, producent wykonawczy gry oraz Jay Watamaniuk – jej współscenarzysta.


Jay Watamaniuk


Casey Hudson

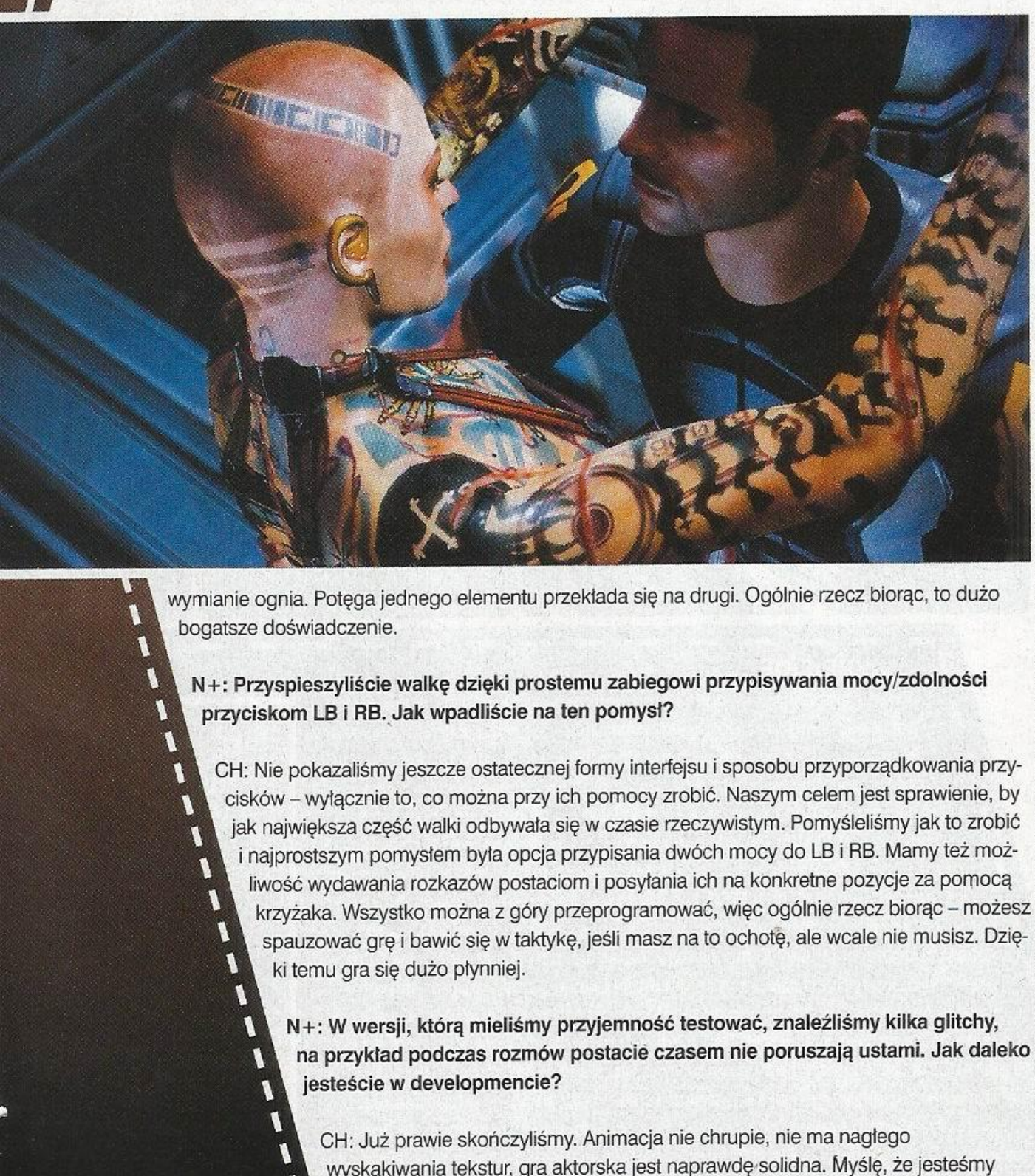
NEO+: Zacznijmy od najbardziej czerstwego pytania, czyli: Jakie są największe zmiany w stosunku do pierwszej części, i z których jesteś najbardziej dumny?

Casey Hudson: Myślę, że najbardziej zauważalne zmiany dotknęły walki. Animacja jest płynniejsza, wszystko sprawia wrażenie bardziej odpicowanego i znacznie usprawnionego. Używanie broni sprawia więcej przyjemności, każdy typ oręża jest inny – wystarczy go podnieść i oddać parę strzałów, żeby to poczuć. Poza tym polepszyliśmy sztuczną inteligencję, co wymusi wykorzystywanie wsparcia pozostałych członków drużyny, np. do zachodzenia wroga z flanki. Do tego dochodzą nowe moce, jak choćby umiejętność unieruchomienia przeciwnika zamrażającym pociskiem. Ulepszeń jest naprawdę sporo i dzięki temu walka jest teraz o wiele bogatszym doświadczeniem.

N+: Czy usprawnienie systemu walki oznacza, że gra stanie się pełnoprawnym shooterem, czy wciąż pozostaje erpegiem akcji?

CH: Myślę, że gatunek jako taki się nie zmienił. To nadal RPG z elementami strzelanki, tyle że wkomponowaliśmy te elementy dużo lepiej niż poprzednio. W ME1 wyglądało to trochę tak, że przebijałeś się przez sceny akcji, aby dotrzeć do sekcji RPG. Tym razem, wraz z rozwojem fabuły, będziesz chciał spróbować swoich sił w kolejnej

„Już prawie skończyliśmy. Animacja nie chrupie, nie ma nagłego wyskakiwania tekstur, gra aktorska jest solidna. Myślę, że jesteśmy już prawie w domu" – Casey Hudson



wymianie ognia. Potęga jednego elementu przekłada się na drugi. Ogólnie rzecz biorąc, to dużo bogatsze doświadczenie.

N+: Przyspieszyliście walkę dzięki prostemu zabiegowi przypisywania mocy/zdolności przyciskom LB i RB. Jak wpadliście na ten pomysł?

CH: Nie pokazaliśmy jeszcze ostatecznej formy interfejsu i sposobu przyporządkowania przycisków – wyłącznie to, co można przy ich pomocy zrobić. Naszym celem jest sprawienie, by jak największa część walki odbywała się w czasie rzeczywistym. Pomyśleliśmy jak to zrobić i najprostszym pomysłem była opcja przypisania dwóch mocy do LB i RB. Mamy też możliwość wydawania rozkazów postaciom i posyłania ich na konkretne pozycje za pomocą krzyżaka. Wszystko można z góry przeprogramować, więc ogólnie rzecz biorąc – możesz spauzować grę i bawić się w taktykę, jeśli masz na to ochotę, ale wcale nie musisz. Dzięki temu gra się dużo płynniej.

N+: W wersji, którą mieliśmy przyjemność testować, znaleźliśmy kilka glitchy, na przykład podczas rozmów postacie czasem nie poruszają ustami. Jak daleko jesteście w developmencie?

CH: Już prawie skończyliśmy. Animacja nie chrupie, nie ma nagłego wyskakiwania tekstur, gra aktorska jest naprawdę solidna. Myślę, że jesteśmy już prawie w domu. Teraz będziemy skupiać się na eliminowaniu błędów i dopieszczaniu całości.

N+: Scenki przerywnikowe prezentują się bardzo filmowo, nawet laik zauważy, że popracowaliście nad ujęciami i montażem. Jest dużo lepiej, niż poprzednio. Czyżbyście zatrudnili jakiegoś operatora do pracy nad scenkami, czy sami nauczyliście się nowych sztuczek?

CH: Przy pracach nad pierwszą grą jednocześnie tworzyliśmy jej zawartość i technologię, która ją napędzała. W pewnym sensie więc nigdy nie byliśmy pewni, co będziemy w stanie upchnąć do skończonego produktu, zanim nie sfinalizujemy warstwy technicznej. Tym razem aspekt techniczny był gotów praktycznie od samego początku, zostało tylko myślenie nad tym, co wypadałoby ulepszyć. Nasi ludzie zdają sobie sprawę z tego, co należałoby usprawnić i potrafią sami to od siebie wyegzekwować. Kiedy wypuszczamy grę, ludzie myślą, że to już szczyt naszych ambicji i możliwości. Prawda jest jednak taka, że już pół roku, albo i rok przed wydaniem gry myślisz o rzeczach, które można by zrobić lepiej.

N+: Czy teraz też tak jest? Myślicie już o rzeczach, które mogliście zrobić lepiej w Mass Effect 2?

CH: Chcę podkreślić, że udało nam się zawrzeć wszystkie usprawnienia, które mieliśmy w planach. To nie tak, że wydajemy grę złą, niedopracowaną, inną niż byśmy chcieli stworzyć. Jesteśmy dumni z tego, co osiągnęliśmy, ale – oczywiście – myślimy już o rzeczach, które warto byłoby wziąć pod uwagę następnym razem. W tej chwili jednak zasadniczo staramy się dopieścić to, co stworzyliśmy. Gra jest w zasadzie skończona i teraz już nie dodajemy do niej żadnych nowych elementów.

N+: Mass Effect 2 otacza masa spekulacji i niedomówień związanych ze „śmiercią" Sheparda. Wiemy już, że na początku gry przez wielu uważany jest za zmarłego…

Jay Watamaniuk: Tak, może nie na samym początku, ale uznanie go za martwego stanowi ważny punkt fabuły. Przez całą grę różne postacie będą wyjeżdżały z tym tekstem, „Shepard, myślałem, że nie żyjesz!"

N+: Patent trochę jak z „Ucieczki z Nowego Jorku"…

JW: Właśnie! Snake Plissken!

N+: Wspomnieliście jednak, że Shepard może naprawdę umrzeć. Jak to w końcu jest?

JW: W zależności od wyborów, jakie podejmiesz w trakcie gry, możesz udać się na ostatnią misję z perspektywą możliwej śmierci bohatera. Ukończysz misję, ale zarazem stracisz życie. Nie chodzi o prozaiczną śmierć w walce, tylko o rozgałęzienie historii uwzględnione w scenariuszu i wynikające z decyzji podjętych przez gracza.

N+: To chyba nie będzie zbyt ciekawy stan gry do przeniesienia do Mass Effect 3…

JW: Zgadza się, w takim wypadku w ME3 trzeba będzie zagrać innym Shepardem. Historia tego z „dwójki" zakończyłaby się definitywnie.

N+: Prawdopodobna śmierć Sheparda, Omega będąca siedliskiem typów spod ciemnej gwiazdy – czyżby ME2 miało być mroczniejsze od pierwszej części?

CH: Trochę tak, ale nie chcielibyśmy, żebyście patrzyli na to w ten sposób. To nadal Mass Effect, czyli piękna i zaawansowana wizja przyszłości. Tyle, że ma też swoją ciemną stronę i tym razem wraz z Shepardem zgłębicie mroczniejsze zakątki wszechświata.

N+: A co z Subject Zero, nową postacią, która jak się okazuje jest twardą, nieprzebierającą w słowach szaloną biotyczką? O ile sama koncepcja postaci wydaje się ciekawa, niektórzy fani wyrazili zaniepokojenie, czy nie próbujecie, aby „umroczni" gry nieco na siłę, jak to widzieliśmy w przypadku Ubisoftu i drugiego Księcia Persji.

CH: Wydaje mi się, że to, co widzą fani, jest zaledwie wycinkiem, krótkim przedstawieniem nowego bohatera. Nie zobaczyli jeszcze, w jaki sposób będzie on wchodził w interakcję ze światem gry. Widzą tylko fragment całości i wyciągają wnioski na temat całej postaci, całej gry, a prawda jest taka, że nie mamy w zwyczaju tworzyć jednowymiarowych postaci, które nie zmieniają się przez sześćdziesiąt godzin gry. Nigdy tego

nie zrobiliśmy, dziwię się, że nasi fani nagle o tym zapomnieli. Subject Zero to zupełnym przypadkiem moja ulubiona postać w grze, a to z uwagi na jej głębię, sposób w jaki podchodzi do innych, jak rozwija się jej historia – wszystko jest bardzo autentyczne. Po prostu, są ludzie których życie ciężko doświadczyło i otoczyli się twardym zewnętrznym pancerzem, ale to, co chowają pod skórą, czyni ich naprawdę ciekawymi. Podobnie jest z biotyczką – z biegiem akcji ujawnia coraz więcej ze swojej czułej strony i wtedy masz poczucie obcowania z kimś wyjątkowym. Nagle zdajesz sobie sprawę, że powinieneś być ostrożny, bo masz do czynienia z istotą – może i bardzo potężną – ale na swój sposób także delikatną. No a poza tym, jest z nią ubaw po pachy, dysponuje naprawdę świetnymi mocami. Dlatego też uspokajam – widzieliście na razie tylko mały wycinek tej postaci. Nie odkryliśmy jeszcze jej całej przeszłości, tego co czyni ją interesującą osobą, więc nic dziwnego, że na razie wydaje się nieco schematyczna, ale w trakcie gry przekonacie się, że jest postacią co najmniej równorzędną pozostałym bohaterom.

JW: Przede wszystkim, trzeba zaznaczyć, że Drew Karpyshyn, główny scenarzysta pierwszego ME, stworzył także sporą część historii w drugiej części. Fani mogą być spokojni – historia jest twardo osadzona w realiach Mass Effect. Nawet jeśli niektóre postacie mogą wydawać się dość… Ekstremalne… To całość historii nadal zachowuje swój unikalny charakter. Po prostu staramy się pokazać różne zakątki wszechświata ME, a nie wszystkie są równie ładne, jak te, które mogliście oglądać w pierwszej części. Pierwsza gra stanowiła wstęp, teraz zanurzycie się głębiej. Zresztą, są tam też piękne zakątki, by wymienić choćby miasto Illium – coś w rodzaju masseffectowego Las Vegas. Dużo korupcji i dekadencji, ale na pierwszy rzut oka to przepiękna metropolia. Ale jest też taka Omega – rządzona przez najemników stacja kosmiczna, na której nie obowiązują żadne prawa. Podsumowując – czeka Was długa i zróżnicowana podróż. Wracając do Subject Zero – jest świetna, miałem okazję pobawić się nią jako członkiem drużyny. Drobna ciekawostka na temat jej projektu: na początku miała występować w pełnym topless, ale potrzebowaliśmy czegoś, na czym mogłaby wieszać giwerę. W sumie więc – sroga postać, ale powtarzam: fani nie mają się o co martwić. To kolejna gra BioWare, to powinno wystarczyć jako zapewnienie, że będzie dobrze.

N+: A skoro mowa o kolejnych grach… Wiem, że za wcześnie, by o to pytać, ale biorąc pod uwagę sposób, w jaki eksplorujecie wszechświat gry w ME2, trudno się nie zastanawiać jak chcecie przebić to w trzeciej części? W jakim kierunku pójdziecie?

JW: Dobre pytanie. Nie widziałem jeszcze większych fragmentów scenariusza, choć oczywiście przerzucamy się pomysłami. Ekipa projektantów właśnie zaczyna debatować nad tym, co zobaczymy w ME3. A jak chcemy przebić pierwsze dwie części? Spróbujemy po prostu godnie zakończyć opowiedzianą w nich historię. Nie chodzi tylko o „więcej i lepiej", ale o zachowanie szacunku dla wcześniejszych tytułów. Ostatnia gra ma przede wszystkim ładnie wpasować się w trylogię. Na rynku filmowym kolejne sequele często zatracają klimat wcześniejszych części – to ostatnia rzecz, którą chcemy zrobić. Zmienić może się skala. Jak to będzie wyglądało w praktyce – poczekamy, zobaczymy. Jednego możemy być pewni – to będzie duża gra.

N+: Wracając do konkretów na temat ME2, przy okazji pierwszej części wielu graczy nie wyrażało się zbyt pochlebnie o aspekcie eksploracyjnym. Powtarzające się elementy, opustoszałe planety… Jak ulepszyliście to w ME2?

JW: Przede wszystkim wsłuchaliśmy się bezpośrednio w głosy fanów. Nasz community manager sporządził kompilację wszystkich poruszanych przez graczy kwestii, z którą usiedliśmy do projektowania ME2. Jeśli już wsadzamy eksplorację do naszej gry, chcemy się upewnić, że jest ciekawa i – co równie ważne – że dobrze komponuje się z resztą gry. Dlatego wprowadziliśmy sporo zmian, światy są dużo ciekawsze i bardziej żywe.

„Fani mogą być spokojni – historia jest twardo osadzona w realiach Mass Effect. Nawet jeśli niektóre postacie mogą wydawać się… Ekstremalne…" – Jay Watamaniuk

N+: Trudno upchnąć element eksploracyjny do gry skupiającej się na opowiadaniu historii…

JW: To prawda, ale z drugiej strony eksploracja to nieodłączny element gry osadzonej w świecie science-fiction. Myślę, że rozwiązanie, które zastosowaliśmy w pierwszym ME, było w porządku, ale to, co zrobiliśmy w drugiej części, wyszło znacznie lepiej. Z pewnością bardziej interesująco.

N+: Czy w ME2 będą stosunki homoseksualne?

JW: Związki jako takie to ważna część Mass Effect. Są zawsze opcjonalne, ale też zawsze tam są, jeśli masz ochotę się w nie zaangażować. Wybacz, ale więcej nie mogę w tej chwili zdradzić.

N+: Zaskoczył Cię szum, jaki podniósł się po premierze ME wokół zawartego tam seksu?

JW: Owszem. Możesz włączyć telewizor w środku dnia i natknąć się na ostrzejsze sceny niż to, co znalazło się w naszej grze. Nie wiem co takiego jest w grach, że powodują takie reakcje. Wielu z tych ludzi z pewnością w ogóle nie grało w ME. W naszych grach nie da się ot tak odpalić sceny erotycznej, trzeba zainwestować sporo czasu w rozwój związku i wielu obrońców moralności pominęło ten szczegół. Wiesz, „nie chcę, żeby moje dzieci w to grały!", bo pokazujemy rozkwitający związek między dwoma postaciami, ale już strzelanie do ludzi jest spoko.

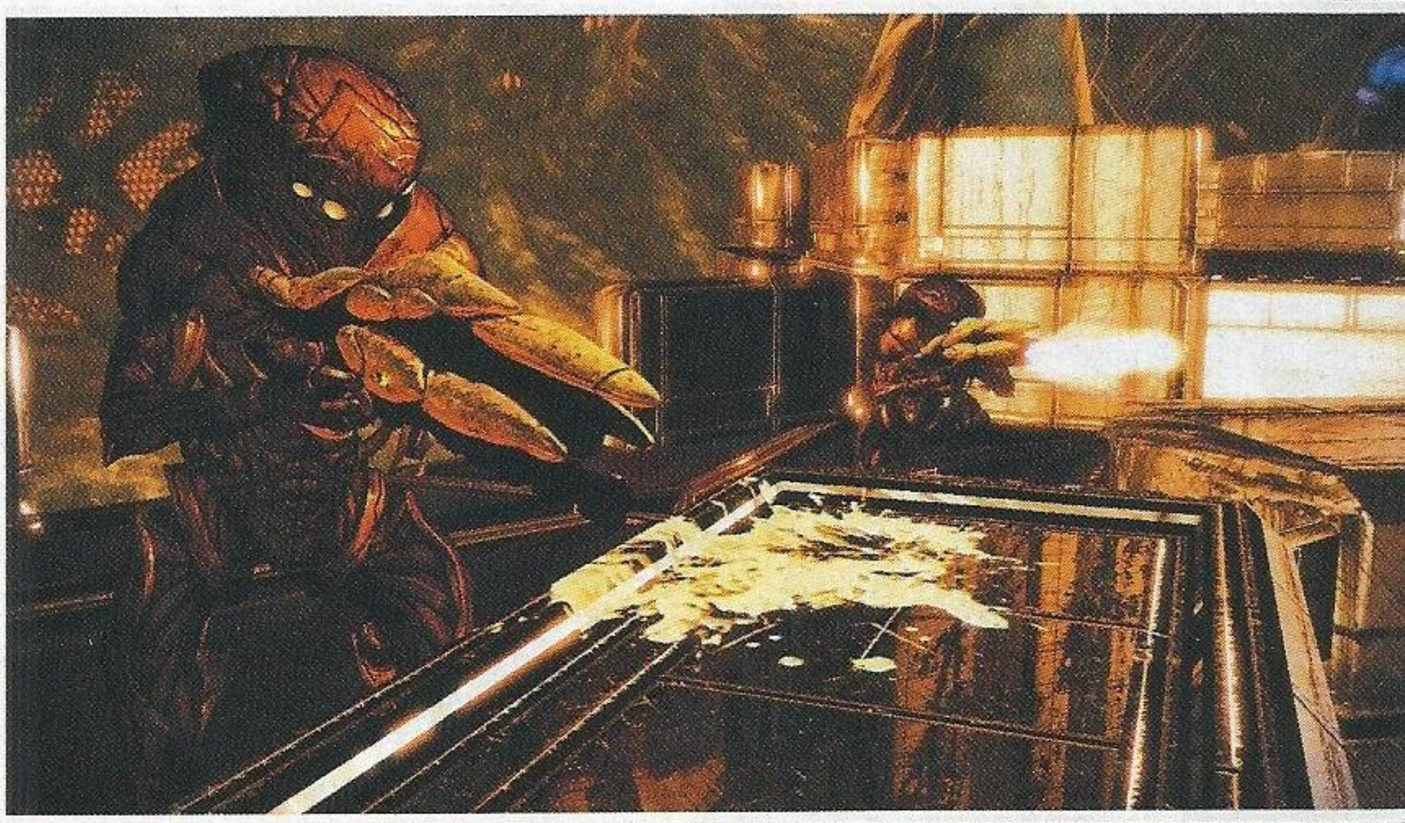
N+: Niektórych zdaje się przerażać fakt, że niektóre tematy są w ogóle poruszane, mniejsza już o sposób ich przedstawienia…

JW: Właśnie. Nawiasem, teraz ja chciałbym zadać ci pytanie. Dla wielu przedstawicieli amerykańskiej prasy branżowej seks i związki w grach to bardzo drażliwy temat. Czy w Europie jest podobnie?

N+: Raczej nie. W niektórych krajach, jak w Niemczech czy Wielkiej Brytanii, tematem tabu nadal jest przemoc. Niemcy podjęli właśnie kolejną próbę wprowadzenia zakazu brutalnych gier…

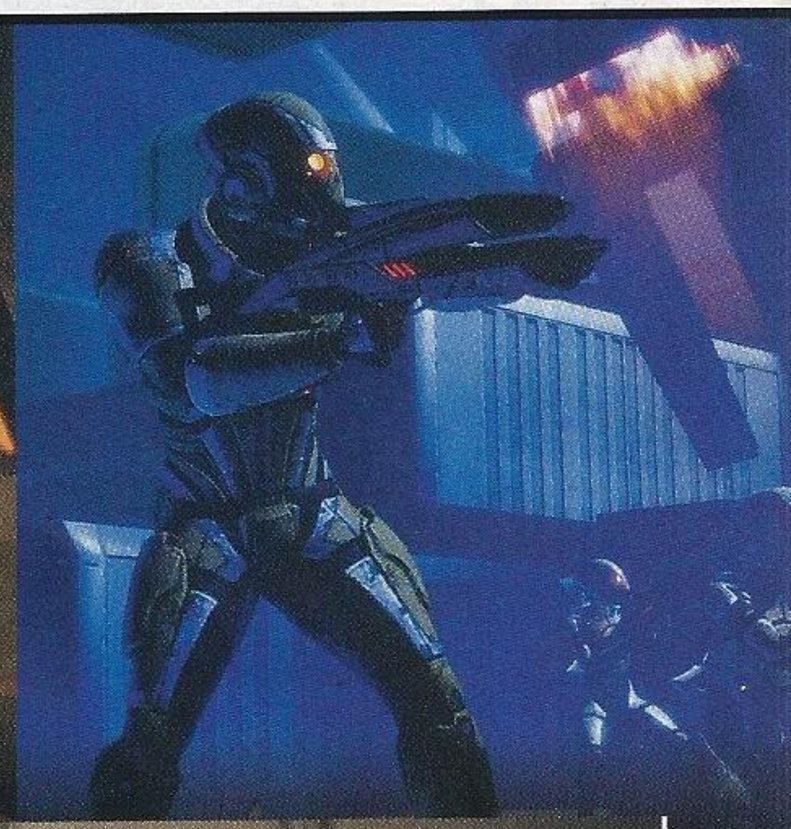
JW: Tak, słyszałem o tym. Zastanawiałem się po prostu, czy prawdziwy jest stereotyp, wedle którego Amerykanie są bardziej pruderyjni niż mieszkańcy Europy.

N+: Najwyraźniej jest w tym ziarno prawdy. Dzięki wielkie za rozmowę.



ODKUPIENIE

Po multimedialnej nawałnicy marketingowej rozpętanej wokół Dragon Age, nikogo nie powinien dziwić fakt, że i Mass Effect 2 doczeka się promocji w różnorodnych mediach. Pierwszym zwiastunem tej strategii jest zapowiedziana na styczeń czteroczęściowa miniseria komiksów wydana przez Dark Horse. Redemption, bo taki nosi tytuł, skupi się na rozwinięciu wątków postaci znanych z pierwszej części gry, z Liarą T'Soni na czele. Co ciekawe, rzecz ma fabularnie nawiązywać do planowanego DLC do ME2. Nie ma to jak dalekosiężne plany. Za scenariusz komiksu odpowiada Mac Walters, główny scenarzysta Mass Effect, zaś rysunkami zajął się Dustin Weaver, dotąd użyczający swego talentu głównie w obrazkowych adaptacjach Gwiezdnych Wojen. Z zaprezentowanych plansz wynika, że będzie to poczytna lektura dla fanów. Dialogi wydają się nie odstawać poziomem od tych znanych z gry, a historia ma potencjał dodatkowo rozwinąć i tak już bogatą warstwę narracyjną ME. Graficznie całość prezentuje się nieźle. Nie spektakularnie, ale przyjemnie dla oka – to typowo rzemieślnicza, solidna szkoła amerykańskiego rysunku. Bez artystowskich popisów, ale bardzo rzetelnie. Co ciekawe, pan Walters już zapowiedział, że jeśli odzew po pierwszych czterech zeszytach będzie pozytywny, z pewnością powstaną kolejne części.



wypluwający z siebie słowa z prędkością, z jaką karabin plazmowy wypluwa… Plazmę. Przerwanie jego słowotoku to zresztą kolejna z zaprezentowanych akcji kontekstowych. Zaś sam Mordin jest naukowcem próbującym wynaleźć lekarstwo na tajemniczą plagę. W rozmowie wspomniana została jedna z nowych ras – nieokrzesani Vorcha. Na odchodne postać wspomniała o swym zaginionym pomocniku – ani chybi kolejny opcjonalny quest.

Wszystkie wprowadzone przez BioWare postacie wydają się na swój sposób intrygujące i zdecydowanie czuć w nich ten nowy „mroczny" kierunek, w jakim podążyła seria. Poczynając od Arii – bezlitosnej przywódczyni półświatka, poprzez wiecznie skrytego w cieniu, makiawelicznego Illusive Mana aż po na pozór sympatycznego, a w rzeczywistości nieco cynicznego i nieprzebierającego w środkach Mordina.

SIŁA ZŁEGO

Nie mniejszą metamorfozę przeszli napotkani w grze przeciwnicy. Znani i nielubiani Gethowie wskoczyli od czasu pierwszej części na kolejny szczebel ewolucji, dzięki czemu ujrzymy kilka nowych, intrygujących wcieleń zrobotyzowanej rasy. Takie Abominations na przykład, to wybuchowa wersja odhumanizowanych Husków, typowa jednostka samobójcza, podczas gdy Scioni to trzy zrobotyzowane ciała szczepione w jedno monstrum i wyposażone w potężne działo. Z kolei Pretorianin to wielka maszyna zbita z kilkudziesięciu Husków – potężna i zdolna unosić się w powietrzu. Szczególnym przeciwnikiem okaże się Legion – Geth, który odłączył się od kolektywu i nauczył się samodzielnie podejmować decyzje. Jest do tego stopnia zafascynowany Shepardem, iż wszczepił w swoje ciało część zbroi bohatera. To jednak nie wszystko, na placu boju pojawią się także zupełnie nowi wrogowie. Chyba najciekawszymi z nich jest rasa znana jako Collectors. To insektopodobny gatunek, lubujący się w najeżdżaniu ludzkich kolonii i za pomocą rojów małych stworzonek paraliżujący swe ofiary, by je porwać i zniewolić. „Zbieracze", pomimo posługiwania się zaawansowanymi technologiami, opierają się na strukturze mrowiska. Ciekawie przejawia się to podczas walki, jako że sprawujący nad nimi władzę nadumysł może w każdej chwili przejąć bezpośrednią kontrolę nad dowolną jednostką, w ułamku sekundy czyniąc z przeciętnego piechura superżołnierza.

Ostatnia zaprezentowana scena przedstawiała fragment gry zasugerowany wyraźnie w jednym z wczesnych trailerów – zniszczenie Normandii. Tym razem jednak dane nam było obejrzeć to spektakularne zdarzenie tak, jak przeżyjemy je zasiadając przed konsolą. Było krótko, ale całkiem spektakularnie. Po pierwszym ataku wciąż nieznanego wroga, który niemal rozdarł statek na kawałki, Shepard, po wydaniu rozkazu ewakuacji, musiał przebić się przez pokład znajomy wszystkim, którzy grali w ME, tym razem przypominający jednak pobojowisko. Normandia jest w strzępach, zewsząd sypią się iskry i buchają płomienie, zaś zadaniem Sheparda jest dostać się na mostek. Tam, po krótkiej wymianie zdań z Jokerem (wciąż dzielnie walczącym o utrzymanie jednostki na chodzie) następuje kolejny atak – jak się szybko okaże – ostateczny. W ostatniej chwili bohater wrzuca wiernego pilota do kapsuły ratunkowej, sam zaś zostaje odepchnięty siłą wybuchu i miotnięty w objęcia rozpadającej się Normandii. Ostatnie ujęcie ukazało Sheparda dryfującego bezwładnie na tle nieznanej planety, wśród dogorywających zgliszczy statku. Cięcie.

Co prawda autorzy nie zdradzili, w którym momencie gry przedstawiona scena ma miejsce, ale można przypuszczać, że z Normandią pożegnamy się w dość wczesnej fazie rozgrywki. To tłumaczyłoby wiele w kwestii domniemanej śmierci Sheparda i dlaczego większość napotkanych postaci wyrazi spore zdziwienie widząc go wśród żywych. No, ale dość oglądania, czas skupić się na tym, jak się w Mass Effect 2 gra.

HAJDA NA WROGA

Testowaliśmy krótki fragment gry, rozgrywający się w błyszczącym mieście Illium. Zadanie było proste – przebić się przez oddział ochroniarzy niejakiej Nassany, skorumpowanej dyplomatki Asari. Od razu po dorwaniu w ręce joypada daje się zauważyć kilka z obiecywanych przez BioWare zmian. Przede wszystkim, zdecydowanie lepiej „czuć" potęgę broni. Każdy strzał, czy to ze strzelby, czy też karabinu, zdaje się po prostu soczysty i bardziej przypomina strzelanie z konwencjonalnej broni palnej niż fuzji wydalającej z siebie kolorowe światełka. Nieźle wypadają nowe nabytki do arsenału w postaci wyrzutni granatów, za pomocą której bez problemu ściągnąłem skrytych za osłoną snajperów.

Kolejną ciekawą zmianą, o której nie omieszkali wspomnieć twórcy, jest szybkie

przypisywanie mocy i umiejętności do triggerów – całkiem intuicyjne i nieźle sprawdzające się w bojowej pożodze. Nie trzeba już pauzować gry i wchodzić do menu, wystarczy szybko nacisnąć przycisk, a bohater użyje wybranej umiejętności. Bardzo przyspiesza to walkę, choć lepiej nie przyzwyczajać się za bardzo, żeby nie zapomnieć o możliwości wejścia do menu i wyboru broni oraz mocy na spokojnie. Warto wspomnieć także, że tym razem siła broni ma zależeć nie od poziomu statystyk bohatera, ale od posiadanych przez niego umiejętności. W połączeniu ze znacznym rozbudowaniem wachlarza mocy dostępnych dla danej klasy, uczyni to walkę jeszcze ciekawszą i zróżnicowaną w zależności od stworzonej postaci.

Z pomocą drużyny szybko rozgromiłem nieprzyjaciół. Tym razem można wydawać polecenia każdemu partnerowi z osobna, więc nie ma problemu, by oflankować przeciwnika z obu stron. W końcu dotarłem do sali, w której czekała mnie scena dialogowa, rozpoczęta przez zaniepokojoną Nassanę tradycyjnym już: „Shepard! Ale… Ty nie żyjesz!". Po krótkiej rozmowie na scenę wkroczył nowy NPC. Było to dość dramatyczne wejście, bo zabił moją rozmówczynię. Thane, bo takie nosi imię, to zielonoskóry zabójca należący do ryboidalnej rasy Drell. Wyraźnie bezlitosny, zimny i wyrachowany, ale też przestrzegający swojego pokręconego kodeksu moralnego. Po dość brutalnym pozbyciu się dyplomatki i jej świty, zabójca delikatnie złożył ciało kosmitki na stole i stanął nad nim w milczeniu. Kiedy zapytałem co robi, odparł: „Nie należy zapominać o modlitwie za grzeszników". Kiedy wyraziłem zwątpienie czy denatka na takową zasłużyła, Thane odparł: „Nie dla niej. Dla mnie". Kilka słów później demo dobiegło końca.

Ciężko wyciągać daleko idące wnioski po tak drobnym wycinku gry, nie ulega jednak wątpliwości, że wypadł on nad wyraz obiecująco. Zapowiadane usprawnienia w systemie walki rzeczywiście daje się wyczuć, wystarczy powiedzieć, że demko skupiało się niemal wyłącznie na walce – to ruch, na który BioWare zapewne nie pozwoliłoby sobie przy okazji pierwszej części gry. Animacja była płynna, nie dało się zauważyć poprzednio kłującego w oczy dogrywania tekstur. Nie żeby było idealnie – podczas gry dało się wyłapać kilka niedoróbek. Fizyka momentami nieco wariowała, a w pewnym miejscu przeciwnicy notorycznie wtapiali się w ścianę. To jednak drobnostki, miejmy nadzieję, że już jakiś czas temu wyłapane i usunięte przez projektantów. Graficznie ME2 nie zawodzi, choć też o szokującym skoku jakościowym od czasu „jedynki" raczej nie ma mowy, ale biorąc pod uwagę wizualny splendor pierwszego ME, trudno uznać to za dużą wadę. Cieszy fakt, iż twórcy skupili się na dopieszczaniu oprawy, a nie próbach ponownego wynalezienia koła.

Podsumowując, Mass Effect 2 ma wszelkie szanse poprawienia błędów swego wielkiego poprzednika i stania się w każdym niemal punkcie „bigger, better & more badass". Niby do stycznia nie tak znowu daleko, ale naprawdę nie mogę się doczekać chwili, w której zatonę w tym barwnym uniwersum na kolejne kilkadziesiąt godzin.

// **DrMax (wspomaganie Mielu)**

» SZCZEGÓLNYM PRZECIWNIKIEM OKAŻE SIĘ LEGION – GETH, KTÓRY ODŁĄCZYŁ SIĘ OD KOLEKTYWU I NAUCZYŁ SIĘ SAMODZIELNIE PODEJMOWAĆ DECYZJE. JEST DO TEGO STOPNIA ZAFASCYNOWANY SHEPARDEM, IŻ WSZCZEPIŁ W SWOJE CIAŁO CZĘŚĆ ZBROI BOHATERA

o katowaniu noworodków i odejdą w nie(/od)byt sieci, z którego przybyli ze swoim crapem. Poza tym, obawiam się, że Dupsoft w ogóle nie istnieje.Tak czy siak, zła prasa – czy raczej prasa idiotyczna – może się naszej branży i hobby przysłużyć.

BURN, BABY, BURN

Pierwsze skandale dotyczące gier video przebrzmiały jeszcze w późnych latach siedemdziesiątych i – jak to w erze krzemu łupanego – były o wiele barwniejsze niż dzisiejsze tendencyjne artykuły i trucie w telepudle polityków, sędziów oraz seksuologów, psychologów, feministek, farmerów i w ogóle tych wszystkich ekspertów, najlepiej jak najmniej związanych z tematem. Oczywiście dawkę farmazonów w głównych mediach nadawano, jednak w tamtych czasach na czarownice polowało się jeszcze stadami, z widłami i płonącymi pochodniami. Poważnie, kiedy światło dzienne ujrzały kartridże z grą Death Race, oburzeni świętopieprznięci przeszli do rękoczynów. No bo jakże to, medium dotychczas pozostające domeną kwadratowych piłek i lamusów skaczących nad wężami, nagle dorabia się ultrabrutalnej rozwałki na czterech kołach? Gra nagradza za rozjeżdżanie bogu ducha winnych... rzeczy mających przypominać – chyba – człowieka? Na koń i do boju, zakrzyknęli pożeracze hamburgerów w trwodze o zdrowie psychiczne swojego potomstwa, które bezpowrotnie mogło zostać zniszczone

TEST YOUR MIGHT

Następny poważniejszy dym – na szczęście taki metaforyczny, a nie pochodzący z płonących automatów – poszedł w niebo w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Zaczęły się wtedy pojawiać „ultrarealistyczne gry" z digitalizowaną grafiką oraz „interaktywne filmy", czyli płyty CD po brzegi wyładowane kiepskiej jakości filmikami FMV. Tak nawiasem mówiąc, menu telewizji cyfrowej ma więcej gameplayu niż te interaktywne filmy. Kontrowersje wzbudzały szczególnie dwa tytuły – Mortal Kombat oraz Night Trap. Pierwszego przedstawiać nie trzeba, wszyscy doskonale pamiętamy tę niesamowicie realistyczną grafę, którą można pomylić z widokiem za oknem (jak ktoś ma pod oknem buddyjskie świątynie z naparzającymi się w piżamach ninjami) i te mroczne, brutalne i kompletnie logiczne akcje, jak wyrywanie pokonanemu wrogowi serca. Bo teraz serce wyrywało się nie jakiemuś zbitkowi pikseli, tylko fotografii pana w getrach! W drugim Indiana Jonesie takie rzeczy przechodziły bez echa (a tam przecież pozbawionego serca Hindusa to jeszcze do lawy wrzucili), ale gry od zawsze podlegały innej skali ocen niż srebrny ekran. Swoje zrobiły też zapewne wiadra lejącej się kombatantom z nosów juchy, ale na Teutatesa – jakże można się czepiać w tak przerysowany sposób ukazanej brutalności? No ale w porządku, szum był, prasa odsądzała Midway od czci i wiary, a ci bez

komisja może nieco wkurzać, niejako pośrednio wpływając na developerów i hamując ich krwiożerczo-sodomistyczne zapędy, ograniczając tym samym liczbę gier skierowanych do dorosłego odbiorcy, ale w ogólnym rozrachunku wyjdzie to nam na dobre. Już właściwie wychodzi, bowiem piętnaście lat po wprowadzeniu tych obostrzeń, twórcy gier powoli przestają się bać ocen „od lat osiemnastu". Średnia wieku graczy idzie w górę, bo ci, którzy zabawę z grami zaczynali przed laty, jakoś przestać nie chcą – a woda w Wiśle płynie. Ocena w stylu „M" powoli zaczyna być tym, co przyciąga konsumenta do tytułu, bowiem ma on pewność, że zawartość płyty nie wyjdzie mu bokiem po trzech godzinach hasania za doktorem Glutwąsem, który pragnie ukraść światowe zapasy masła orzechowego, muahahaharrr. Zorientowały się w tym fachury z BioWare. Zaraz po tym, jak zapuściły sondę w postaci nagiego półdupka.

KREW ELFÓW

Kawałek *gluteus maximus* zrobił taką karierę, że zasłużył na ramkę, do której Was w tym momencie odsyłam. Kanadyjczycy, wiele się nie zastanawiając, przy swoich kolejnych premierach poszli za ciosem. Dragon Age: Origins to projekt zakrojony na ogromną skalę, przedsięwzięcie z takim rozmachem, że gra jest właściwie tylko kamykiem w piaskownicy zupełnie nowej platformy produktowej. Nowego uniwersum, które szturmem musiało wziąć media, by

promocyjnych możecie odnieść wrażenie, że DA to tylko przemoc i seks". Bez jaj, stary! Kapitalnie komponuje się to ze screenem obok, na którym widzimy urwany łeb nabity na pal. I z okładką numeru, ozdobioną tak piękną prognozą (będzie baaardzo gorąco) pogody. Nie, rzeczywiście, powinniśmy raczej odnieść wrażenie, że czeka nas wiele dyskusji akademickich na temat miejsca smoków w sztuce miejskich elfów. Wskazują na to również sesje cosplayowych piękności w magazynach dla panów. Oczywiście, gra jest czymś więcej, bez dwóch zdań. Tyle że o tym informuje nas, siedzących w grach wyjadaczy, raczej reputacja producenta. Sama otoczka ma zrobić wrażenie na mediach, by sobie poględziły, że kolejne granice są przekraczane, oraz na tych odbiorcach, którzy z grami znają się po macoszemu i trzeba ich skusić mocną treścią, gameplay zostawiając na dalszym planie. Wreszcie, kampania ta ma trafić do ludzi, którzy w grach szukają dojrzalszych (z braku lepszego słowa) treści. W tym momencie BioWare sięga po pozytywne plony innego skandalu – znanego chyba wszystkim, niezależnie od wieku czy hobby.

GORĄCA KAWA

Skandal „Hot Coffe" można chyba bez ryzyka nazwać największym w historii branży. Są ludzie, którzy nie do końca kojarzą, czym właściwie są gry video, ale o gorącej kawie słyszeli. Dla tych, którzy urodzili się wczoraj (i w trybie przyspieszonym

paczyć naszą gałąź rozrywki. Skończyło się jednak o wiele – dla nas, dla świata i dla galaktyki, dammit – lepiej. Wreszcie do masowej opinii dotarło, że gry mogą być dla dorosłych. I że są. Jeszcze niedawno podobną walkę prowadził komiks – i zwyciężył (przynajmniej na Zachodzie). Produkcje dla dojrzałego czytelnika nabawiły się co prawda głupawego określenia „powieść obrazkowa", ale przecież lepsze to niż wrzucenie całego medium do worka z zabawkami.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Kolejne skandale będą oczywiście wybuchać – zbyt potężne to narzędzie marketingowe, aby chcący utrzymać się na bezlitosnym rynku producenci gier nie mieli po nie sięgać. Jednak tych podobnych wymienionym powyżej będzie coraz mniej. Każda afera z golizną czy nadmierną ilością krwi, która huraganem kretynizmu przewala się przez prasę brukową, jest początkowo butem na twarz branży, ale potem przynosi dobre efekty – bezpośrednio producentowi, który zgarnia większy pieniądz, oraz graczowi, który dostaje kolejne dojrzałe tytuły. Jest też efekt długofalowy, bo po każdej takiej zadymie pozostaje laikom w głowach cień wrażenia, że z tymi grami to nie do końca tak, że są misiaczki, i że skaczą, i że to dla dzieci właściwie. Kiedy takich cieni uzbiera się odpowiednio wiele, narodzi się świadomość. A wtedy branża wskoczy na wyższy poziom. //**sasori**

Zastrzel matkę z dzieckiem lol wut?

O Modern Warfare 2 musiało być głośno, bo gra miała mieć premierę wszech czasów. I miała. Czy przyczynił się do tego skandal ze sceną z lotniska? Z pewnością. Jeszcze niedawno, w jednym z polskich mediów (reklamy robić nie będziemy), pewien zapaleniec już w nagłówku krzyczał tekstem, który posłużył mi za inspirację do głupawego wstępu do artykułu – „Zastrzel matkę z dzieckiem!". Typowe, że się tak wyrażę, dziennikarskie walenie w bambus. W sekwencji, o którą się rozchodzi, nie ma ani jednego dziecka (autor dostrzegł tam najwyraźniej kobietę w pierwszym tygodniu ciąży; a najpewniej to nie widział nic, bo jeszcze nie grał). Co więcej, nie ma tam żadnych kontrowersyjnych postaci – ortodoksyjnych Żydów, Krisznowców, działaczy Greenpeace, ani niczego, co mogłoby wziąć i się obrazić. Tak bezpłciowego tłumu ludzi to ze świecą szukać. Sam „poziom" nie przykułby, szczerze mówiąc, na dłużej mojej uwagi, gdyby nie to, że gra z dwa razy pytała się mnie, czy chcę w nim wziąć udział. No i przez ten szum w mediach. No bo czyż nie odwalało się weselszych akcji w przeszłości, w innych grach?

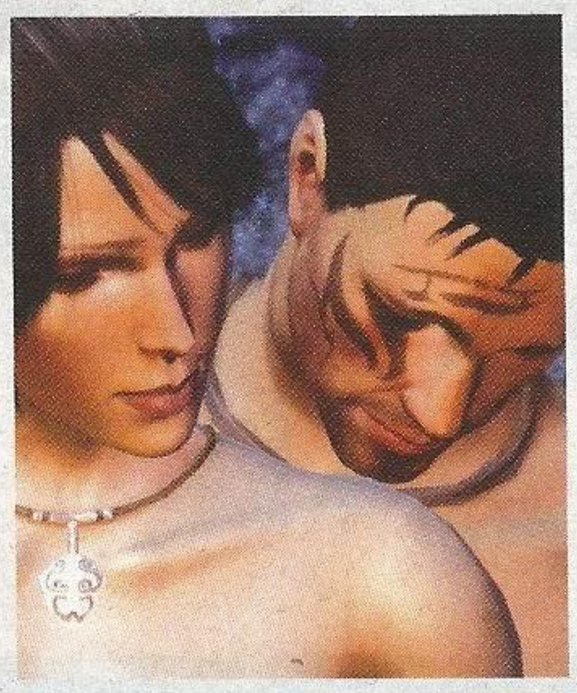
Mass Erect blogera

Pewien amerykański blogger tak bardzo poczuł się dotknięty tematem, o którym najwyraźniej nie wiedział nic, że wyruszył na świętą krucjatę przeciwko scenom seksu w Mass Effect. Z jego wściekłych kazań dowiedzieć się można było, że w ME gracz może na najbardziej wyuzdane sposoby spółkować z czymkolwiek i kimkolwiek tylko sobie zażyczy, a potem napawać swoje gały zboczonymi scenami. Tak, tak, chodzi o ten fragment pośladka, który można zobaczyć w scenie miłosnej. Blogger był na tyle przekonywujący, że sensację wyssaną z palca podchwyciła dziennikarka Fox News (konserwatywna stacja telewizyjna), Cooper Lawrence i przeniosła krucjatę do telewizji. O Mass Effect zrobiło się naprawdę głośno, ale nierzetelna dziennikarka szybko musiała się ze sprawy wycofać, przepraszając BioWare za pomówienia i przyznając, że gry nie widziała nawet na oczy.

MIĘDZYGALAKTYCZNI HOMOSEKSUALIŚCI? SPÓŁKOWANIE MIĘDZY RASAMI?
NAJWYŻSZY CZAS POWSTRZYMAĆ OHYDNYCH ZWYRODNIALCÓW – STR. 36-39

CODZIENNY
SKANDAL
ZGROZA, ZGORSZENIE I UPADEK OBYCZAJÓW

WYGRAJ
MIEJSCE W PIKIECIE
PRZECIW
DEPRAWUJĄCYM
SPOŁECZEŃSTWO
ZWYRODNIALCOM
Z BIOWARE.
CODZIENNIE W
NOWYM RZĘDZIE!



SZCZEGÓŁY NA STRONIE 4-5

NUMER 129 MIESIĄC 12 PONIEDZIAŁEK, 7 GRUDNIA 2009, 12:35/00 CENA: 99 DEBILARÓW

SZOK! HORROR! BIJCIE NA ALARM!

Zabij żydowską matkę z murzyńskim dzieckiem adoptowanym przez parę hydraulików! Sodomia i Gomoria! Następnie ich wszystkich podpal, prochy zgarnij szufelką do imbryczka i zaparz babci kawę!

Staruszkę wyrzuć potem – dlaczego nie? – przez zamknięte okno i przejedź broną pomalowaną w białe orzełki, dziarsko przy tym rycząc „Bogurodzicę". To wszystko w najnowszej, absolutnie niegrywalnej grze Dupsoftu, kolejnym dziele twórców obrazoburczego „5th Grade Rape Spree". Czy wiesz, w co gra twoje dziecko? Czy masz świadomość, w co mogłoby grać, gdyby istniało i interesowały je flashowe crapy z drugiego końca świata? Wreszcie, czy wiesz, w co pyka twój kocur?

Ano nie wiesz, dlatego pochyl się teraz nad ciężką pracą dziennikarzy, bezczelnie gryzipiórkami zwanymi przez tych, którzy pracy tej nie doceniają i umniejszają. Pochyl się i podziękuj nawet wtedy, gdy sam uznajesz, że po swoich rubrykach i portalach debilizmy wypisują – bo prawda jest taka, że złej prasy nie ma. Już dawno temu ktoś szczwany powiedział, że nie ważne jak o tobie mówią, ważne, że mówią. Niekoniecznie musi to oznaczać coś pozytywnego akurat dla Dupsoftu. Oni raczej podążą śladem kretynów klejących gierki o masakrze w Columbine czy przez obcowanie z tym rozpikselowanym wytworem szatana. No i rzeczywiście, dochodziło czasami do sytuacji ekstremalnych, bowiem można znaleźć w sieci doniesienia, że kilka automatów zostało wywleczonych z salonów i rytualnie spalonych – tak, puszczonych z dymem – ku chwale... Właściwie ciężko powiedzieć, czy ku chwale czegokolwiek, na pewno zaś ze strachu, który zwykle towarzyszy pojawianiu się nowych mediów i trendów.

Co dobrego wynikło z tej historii? Głównie niezdrowe, zwiększone zainteresowanie się graczy tym tytułem, bo zdecydowana większość automatów z Death Race nie została zniszczona, co więcej, generowała obłędne zyski. Developerzy zwąchali, że na kontrowersji można zarobić i śmielej zabrali się za tworzenie gier dla dorosłych, powoli wyprowadzając konsole za kabelek z pokoju dziecięcego. Pismaki zgarnęły swoją dolę za gorące artykuły pełne bzdetów – i nikt już o nich nie pamięta, ale przecież trzeba oddać im sprawiedliwość: byli wodą na młyn, dzięki której gramy dziś w krwawe gry. Najzabawniej na tym wyszli wszyscy ci podpalający automaty, chciałbym zobaczyć ich miny dwadzieścia lat później, gdy na półkach lądował Manhunt. Było drzeć łacha i czarownice z Salem odstawiać?

trudu wybili się na tle tysiąca innych mordoklepek i dali nam uniwersum, które pokochało wielu graczy. Kwestię jakości najnowszych części Mortal Kombat pozostawiając chwilowo na boku, trzeba przyznać, że zerojedynkowy świat nie byłby taki sam bez Skorpiona i Gulasha w roli lodołamacza (sprawa wywleczona po raz tysięczny, dziękuję, już wychodzę). Night Trap z kolei, dziś już właściwie niegrywalny wypust SEGI, oburzał brutalnymi scenami śmierci i okaleczania bandytów lub też protagonistki, głupiutkiej blondyneczki szlajającej się po nawiedzonym przez nikczemników domostwie. Zakładało się pułapki, wpadało się w pułapki, generalnie klikało się czasem na filmiki w powalającej rozdzielczości i tyle – doświadczenie za półtorej miliona baksów. Gra nikogo by za bardzo nie obeszła, gdyby nie jazgot pismaków, który był tak głośny, że nie tylko podbił wyniki sprzedaży gierki (te nieszczęsne 1,5 mln cudownie się w ten sposób zwróciło), ale zwrócił na digitalizujące się gry uwagę amerykańskiego społeczeństwa i kierującego nim światłego Kongresu.

Od słowa do słowa, właśnie wtedy powstały podwaliny pod prężnie dziś działające Entertainment Software Rating Board, czyli ESBR (hamburgerowy odpowiednik europejskiego PEGI). Szacowna zaistnieć w świadomości mas i osiąść w niej na tyle, by zdążyć zwrócić środki w nie w pompowane (oraz, rzecz jasna, przynieść kilkukrotnie wyższe zyski). A czym najłatwiej wziąć media? Krwią i miłością cielesną, jak zawsze. No bo czy trailery zapewniały odbiorcę, że gra ma naprawdę rozbudowaną fabułę i świat? Że pozwala na odgrywanie postaci, poprzez narzędzia głębokiej kustomizacji i dialogi, w których do wyboru mamy cały zestaw kwestii i zachowań? Niekoniecznie. Wypuszczane przed premierą materiały skupiały się na wiadrach krwi, które z przeróżnych poczwar upuszczał w rytmie rocka pokryty czerwoną mgłą madafaker. Informacje prasowe donosiły też, że nasz wojak, po wyplątaniu się raz na jakiś czas ze zbroi, może sprowadzić do parteru osobnika płci dowolnej – a nawet ich zestaw (spróbujcie zagrać krasnoludzkim szlachcicem, sese). Inna sprawa, że w praniu okazuje się, że tego seksu jest tyle, co kot napłakał – pomimo głośnego szczekania, Kanadyjczycy zagrali bardzo zachowawczo. Konserwatywnie wręcz, na żadną Sodomę nie ma się co napalać.

Rozwalił mnie kawałek rzucony przez jedną z szyszek BioWare w wywiadzie z zeszłego numeru. Szło to mniej więcej tak: „wiem, że po materiałach opanowali sztukę czytania), krótkie przypomnienie. Programiści Rockstar, z bliżej niewyjaśnionych przyczyn (oprócz zwyczajowej, marketingowo-spiskowej, mam taką: jaja se robili), umieścili w kodzie GTA: San Andreas pewną mini-gierkę. Polegała ona mniej więcej na tym, że CJ i jedna z jego wybranek wskakiwali do wyrka i w ubraniach („nie wiedziałem, że jesteś dziewicą") wykonywali ruchy frykcyjne. Że „coffe" to jeszcze skumam, ale co w tym jest „hot", to za Chiny nie czaję. Żeby było jeszcze śmieszniej, cała mini-gierka była z gry wycięta, a dokładniej – zablokowana. Żeby się do niej dostać, trzeba było grzebać w kodzie programu. Kiedy rozpętała się już konkretna burza medialna, producent musiał przepraszać rozjuszone feministki, farmerów, seksuologów oraz działaczy takich i owakich za coś, co zdecydował się wyciąć z gry jeszcze przed jej wydaniem. Skandal był na ustach połowy świata, posadami video rozrywki zatrzęsło, karierę postanowił zrobić pewien prawnik (już nim nie jest i za karę nie będziemy wspominać jego imienia, hehe). Groźnie było, bo przecież tylko krok dzielił nas od jakiejś katastrofy, jak na przykład rozlanie się niemieckiego podejścia do cenzurowania gier poza granicami tego kraju, co na zawsze mogłoby wy-

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

43 **Jak & Daxter: Zaginiona Granica**
PSP, PlayStation 2

44 **Left 4 Dead 2**
Xbox 360

48 **Shin Megami Tensei: Persona**
PSP

49 **Tornado Outbreak**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

49 **Disgaea 2: Dark Hero Days**
PSP

49 **Star Wars: The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition**
Xbox 360, PlayStation 3

49 **Assassin's Creed II: Discovery**
Nintendo DS

50 **Assassin's Creed II**
Xbox 360, PlayStation 3

56 **Call of Duty: Modern Warfare Mobilized**
Nintendo DS

56 **C.O.P. The Recruit**
Nintendo DS

56 **WireWay**
Nintendo DS

56 **DJ Star**
Nintendo DS

56 **LEGO Indiana Jones 2**
Nintendo DS

57 **Band Hero**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

58 **Assassin's Creed: Bloodlines**
PSP

59 **Rabbids Go Home**
Wii

60 **Call of Duty: Modern Warfare 2**
Xbox 360, PlayStation 3

64 **Divinity 2: Ego Draconis**
Xbox 360

65 **Saboteur**
Xbox 360, PlayStation 3

66 **Panzer General: Allied Assault**
Xbox 360

66 **Inferno Pool**
Xbox 360, PlayStation 3

66 **0D Beat Drop**
Xbox 360

66 **Rainbow Islands Towering Adventure**
Xbox 360, Wii

66 **Encleverment Experiment**
Xbox 360

66 **NBA Unrivaled**
Xbox 360

67 **Resident Evil: Darkside Chronicles**
Wii

68 **Tropico 3**
Xbox 360

68 **Call of Duty: Modern Warfare Reflex**
Wii

69 **Dragon Ball: Raging Blast**
Nintendo DS

70 **New Super Mario Bros. Wii**
Wii

72 **Gry na PlayStation 2**
Scooby-Doo First Frights, FIFA 10, Astro Boy i inne

73 **LittleBigPlanet**
PSP

74 **SAW**
Xbox 360, PlayStation 3

75 **LEGO Rock Band**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

76 **Bayonetta**
Xbox 360, PlayStation 3

78 **PSP Minis**
Zombie Tycoon, Vempire, Pinball Fantasies i inne

79 **NBA Live 10**
Xbox 360, PlayStation 3

80 **Tales of Symphonia: Dawn of The New World**
Wii

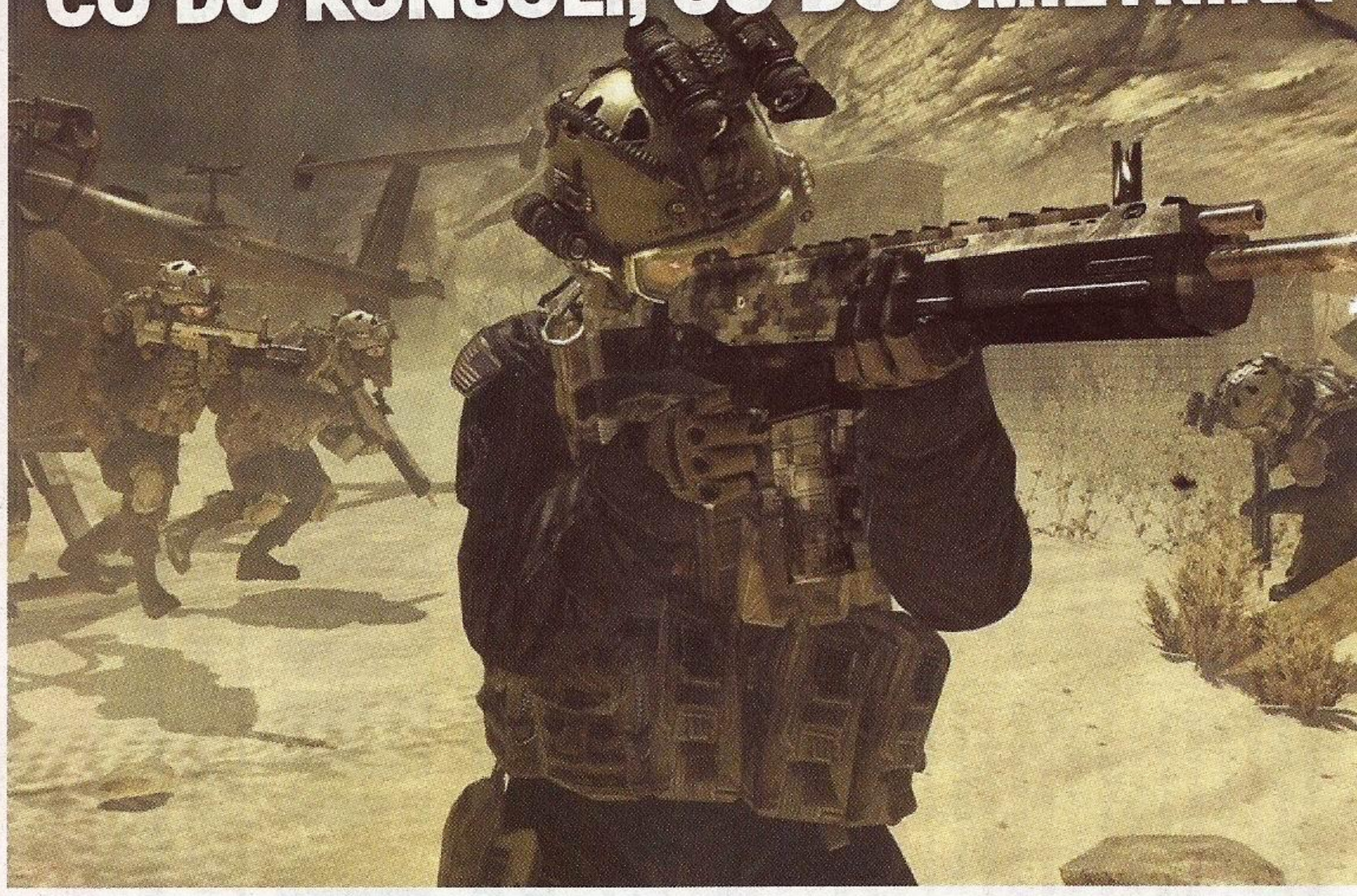
81 **WWE SmackDown vs. RAW 2010**
Xbox 360, PlayStation 3

82 **Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City**
Xbox 360

84 **InVizimals**
PSP

84 **LocoRoco: Midnight Carnival**
PSP

85 **LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP



„Lekka" rozrywka

Gwałtowny rozwój branży gier video, która podobno w pewnych aspektach prześcignęła już filmową, mógłby wskazywać, że będzie pojawiać się coraz więcej gier dla dorosłych, poruszających trudne tematy, pokazujących sceny, jakich dzieci nie powinny oglądać, ani tym bardziej brać w nich udziału. Tymczasem, gry ograniczają się do pokazywania „makabrycznych" scen w stylu odrywania głów stworom z mitologii (God of War), czy krojenia piłą mechaniczną uzbrojonych „kosmitów" (Gears of War). A ja przyglądałem się z boku masakrze na lotnisku w Modern Warfare 2 i zastanawiałem, czy ktoś inny odważyłby się umieścić taką scenę w swojej grze, czy tylko Infinity Ward są uprzywilejowani jako twórcy „najbardziej oczekiwanej gry dekady" (przed premierą), tudzież „gry, która sprzedała się w liczbie siedmiu milionów egzemplarzy pierwszego dnia" (według analityków).

Przeczytałem niedawno bardzo ciekawą opinię, że w czasach PS one developerzy byli odważniejsi i chętniej przekraczali granice. W Final Fantasy VII kwiaciarka zginęła, ale już w FFX autorzy nie potrafili pozbyć się Tidusa (powrócił w FFX-2). W Silent Hill 2 nie pokazano co prawda samobójstwa bohatera, ale znalazła się scena symbolizująca ten akt. Xenogears ostro jechało po religii, w Metal Gear Solid Kojima uśmiercił Grey Foxa i to w tak drastyczny sposób, że nie było szans na reinkarnację, jednak w MGS4 Hideo-san nie miał odwagi pokazać śmierci Snake'a (choć w Snake Eater zmusił do pociągnięcia za spust – cóż to była za scena!).

Pomyślałem, że wykonaliśmy krok naprzód namawiając masy do grania, a dwa w tył tylko po to, żeby nie oburzyć ich trudnymi tematami i ponownie będziemy przerabiać dawno przewałkowane tematy, żeby przyzwyczaić do nich „nowych". A także, że przez bardziej realistyczną grafikę i dźwięk pewne tematy musimy nauczyć się pokazywać w grach na nowo. A może to wydawcy stopują developerów-artystów myślących o tworzeniu sztuki i przekraczaniu barier, zamiast o klepaniu kolejnego FPSa przynoszącego szybki zysk? Pytanie, czy wydawca zgodzi się pokazać scenę rzezi cywilów na lotnisku, jeśli jego gra wywoła skandal i trzeba będzie wycofać ją ze sprzedaży, zewsząd posypią się pozwy sądowe, a ludzie będą obwiniać firmę o inspirowanie kolejnych wariatów robiących masakry w szkołach? Ale przecież w filmach takie rzeczy przechodzą, a wydawcy oraz dystrybutorzy nie boją się w nie inwestować.

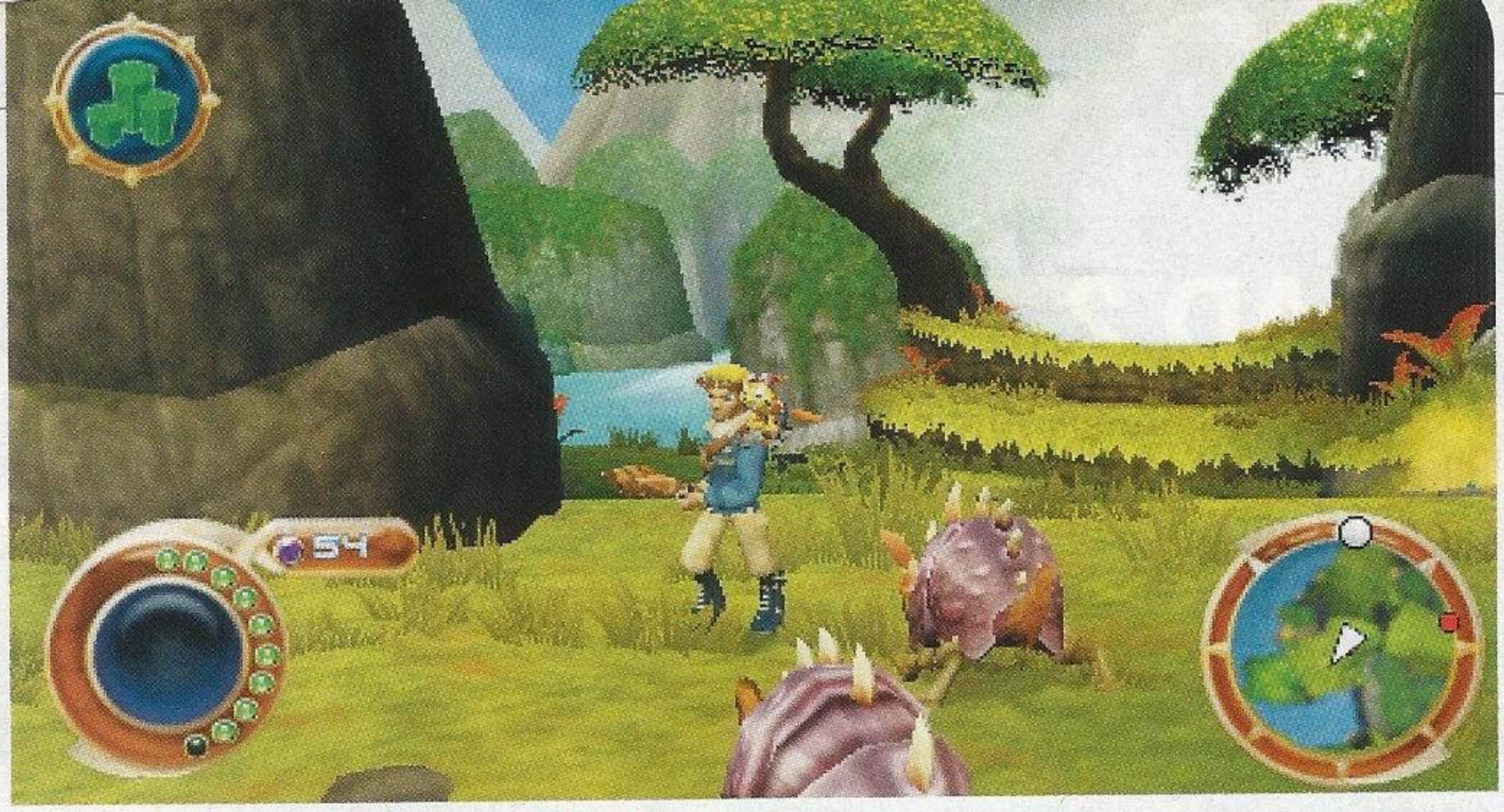
Misją „No Russian" Infinity Ward niewątpliwie przekroczyło pewną granicę, ale burza w mediach szybko ucichła, a gra wciąż sprzedaje się fenomenalnie. Czy przez uchyloną furtkę przejdą inni developerzy? Zobaczymy, co pokażą twórcy Heavy Rain i Alan Wake, dwóch gier, po których oczekuję wstrząsających historii, poruszających momentów i mrocznego klimatu. Gry to przede wszystkim zabawa, ale nie słuchałbym głosu tych, którzy twierdzą, że grają aby rozerwać się po ciężkim dniu i nie chcą „wymagającej umysłowo" rozrywki, bo od tego mają książki i filmy. Chcę samemu decydować, w jaki sposób spędzam swój wolny czas i „uciekam od rzeczywistości" – wyrywając kręgosłupy, fragując online, oglądać wzruszającą scenę śmierci głównego bohatera, czy też wcielając się w postać uzależnionego od narkotyków agenta FBI. Do cywilów nie strzelałem. //Mielu

N+ MOST WANTED STYCZEŃ 2010

JAMES CAMERON'S AVATAR
Ubisoft nie zdążył podesłać nam ukończonej wersji gry przed zamknięciem numeru. Nadrobimy to za miesiąc, a po becie spodziewamy się dobrej pozycji.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
Tylko na PSP, PS2 i WIi, ale i tak zagramy z ochotą. Remake klasycznego już Silenta nie może się nie udać.

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
Za oceanem wzbudziła sensację – czekamy na europejską wersję!



PSP=NOWE PS2 Przenośna konsola Sony powoli zastępuje PlayStation 2, przynajmniej tak to wygląda w Polsce. Jeśli jakaś dobra gra trafia na PS2, możecie być pewni, że będzie też na PSP. W drugą stronę to nie działa. Nie liczcie na LittleBigPlanet na wysłużoną „czarnulę". Nie macie kasy na PS3? Może warto kupić handhelda?

JAK & DAXTER
ZAGINIONA GRANICA

POWIETRZNY PIRAT I FUTRZASTY HULK KONTRATAKUJĄ

txt: MIELU

PSP | PS2

- Wydawca: Sony
- Producent: High Impact
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Naughty Dog pochłonięci są Uncharted i tworzenie gier ze świata Jaka i Daxtera na PSP i PS2 oddali w dobre ręce, najpierw Ready at Dawn (Daxter), a teraz High Impact Games, którzy stworzyli już na te maszynki dwie gry z zaprzyjaźnionego uniwersum – Secret Agent Clank i Ratchet & Clank: Size Matters. I to doświadczenie widać w Zaginionej Granicy, niemal (bo kamera jednak trochę szwankuje) wszystkie elementy są dopieszczone, choć rzeczywiście – mocarny Daxter to przegięcie, to trochę tak, jakby Clank co jakiś czas zmieniał się w robota wielkości Optimusa Prime. Ale poza tym miód – 8/10

Piratem został Jak, a w wielkiego, napakowanego, najeżonego kolcami dzikiego stwora od czasu do czasu przemienia się Daxter. Nie spodziewaliście się takiego obrotu spraw, prawda? Wszystkiemu winne coraz potężniejsze burze Eco zwiastujące koniec świata. Bohaterowie zrobią wszystko, by zapobiec katastrofie, nawet jeśli oznacza to wcielenie się w zupełnie nowe role.

Fani serii z pewnością zauważyli „& Daxter" w tytule gry. Imię paplającej surykatki pojawiło się tylko w pierwszej części trylogii stworzonej przez Naughty Dog i jedynej, która przede wszystkim była platformówką. Pozostałe – Jak II oraz Jak 3 – mieszały różne gatunki, platformówkę ze strzelanką oraz z sandboxem. Zaginiona granica jest w dużym stopniu powrotem do korzeni, przez większość czasu skacze się po platformach i szuka drogi do celu. Jak stracił możliwość przemiany w mroczne alter ego, zamiast tego korzysta z różnych mocy, jakie dają mu kolorowe Eco. Może spowolnić bieg czasu, albo na kilka sekund wybudować most, po którym przejdzie bezpiecznie przez jezioro lawy. To właśnie używanie mocy i kombinowanie, z jakiej skorzystać w danym momencie, jest największą atrakcją gry, a w dalszej części robi się ciekawiej i trochę trudniej, bo trzeba kilka z nich łączyć, żeby pokonać przeszkody.

WYCZUWAM W TOBIE MOC

Bardzo często w grach zdarza się, że bohater może korzystać z wielu mocy, a tak naprawdę większość z nich do niczego nie służy. W Zaginionej Granicy jest inaczej, takie choćby spowalnianie czasu przydaje się nie tylko podczas elementów platformowych, ale także w walkach, zwłaszcza tych z bossami. Dużym problemem gry jest brak możliwości zalokowania się na celu, więc walki bywają uciążliwe, ciężko ustawić się tak, by trafić przeciwników, choć na szczęście poziom trudności nie jest przesadnie wysoki, apteczek też jest sporo, więc trzeba się postarać, żeby zginąć. Niemniej jednak przydałoby się szybkie przełączanie między celami, skoro jest to standardem w tego typu grach.

A skoro o walkach mowa, nowe przygody Jaka i Daxtera są momentami zadziwiająco podobne do gier z serii Ratchet & Clank, co można wytłumaczyć tylko tym, że High Impact Games dostarczyli dwie gry na PSP z bohaterami serii stworzonej przez studio Insomniac. W porównaniu z Ratchetem, pukawki w Zaginionej Granicy wyglądają bardzo skromnie. Są to raczej klasyczne shotguny, strzelby i karabiny, odpowiednio zmodyfikowane, żeby pasowały do stylu gry, niż dziwaczne bronie w stylu wyrzutni tornada, czy spluwy strzelającej piłami odbijającymi się od ścian.

Jak walczy z humanoidalnymi robotami z piłami tarczowymi zamiast rąk, ze zmutowanymi gorylami i latającymi węgorzami plującymi prądem, czasami jednak musi odłożyć broń i gołymi rękoma obić kilkunastu pijanych bywalców pewnej knajpy. Kamera często się gubi, więc trzeba zadawać ciosy na ślepo licząc na łut szczęścia. Mimo błędów, gra się bardzo przyjemnie, poziom irytacji nigdy nie wzrasta tak bardzo, by mieć ochotę rzucić padem tudzież peespekiem o ścianę.

PODNIEBNY AS

Jeżdżenie za kółkiem wykręconych, uzbrojonych pojazdów, zastąpiono lataniem małymi, bojowymi statkami powietrznymi. Maszyn jest w sumie pięć, trzeba je najpierw odblokować, a do każdej można dokupić mocniejszy pancerz, osłony, nowe bronie. Sterowanie jest bardzo arcade'owe, łatwe do ogarnięcia, wybierając kierunki na krzyżaku wykonuje się pętle, albo ucieka na boki przed przeciwnikami goniącymi bohatera. Misje są proste, najczęściej polegają na niszczeniu kilku celów, na przykład wieżyczek zamontowanych na pokładzie latającego pirackiego statku. Szybko zaczynają się nudzić, a jedynym urozmaiceniem są sekwencje QTE, kiedy to Daxter wskakuje na wrogi pojazd lub rakietę i próbuje zepsuć systemy sterowania.

Daxter od czasu do czasu przemienia się w hulkowatego stwora, który kręci się tak szybko, że zmienia się w małe tornado niczym Diabeł Tasmański. To zdecydowanie najsłabszy element gry, szukanie wyjścia z labiryntu i walki z przerośniętymi pająkami są schematyczne, dłużą się i nie wprowadzają niczego ciekawego, więc na dobrą sprawę mogłoby ich nie być. Poza tym Daxter jest tak popularną postacią, bo jest mały, strachliwy, trochę przygłupi, przez co pakuje Jaka w tarapaty i niekoniecznie gracze chcą się w niego wcielać. Przypomniał mi się od razu Sonic przekształcony w wilkołaka. Nie tędy droga, panowie.

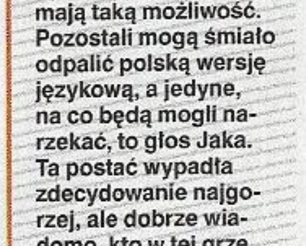
Ale odłóżmy na bok te rozważania, w ogólnym rozrachunku Zaginiona Granica to bardzo udany powrót sympatycznego duetu. Powietrznych walk i mrocznego Daxtera mogłoby nie być, walka i elementy platformowe oraz zabawy z mocami zdecydowanie wystarczą, by przyjemnie spędzić kilka godzin. W tej serii wciąż tkwi potencjał, dlatego dołączam do grona postulujących, żeby Naughty Dog stworzyli nową część na PlayStation 3. ■■

OCENA 7.5/10

+ OPRAWA, DUBBING, MOCE, MISJE PLATFORMOWE
– MROCZNY DAXTER, BRAK LOKOWANIA NA CELU

BARDZO UDANY POWRÓT

Dax? Nie, Czarek!



W polskiej wersji językowej głosu Daxterowi użyczył Cezary Pazura. Po tym aktorze można spodziewać się tylko jednego – że przyłoży się do roli. Nie inaczej jest w tym przypadku, nie zdziwcie się, jeśli po ograniu Zaginionej Granicy przyjdzie Wam do głowy, że chcielibyście zobaczyć pełnometrażowy film animowany z Jakiem i Daxterem z polskim dubbingiem. Jest tylko jeden mały problem. W angielskiej wersji językowej surykatka ma całkowicie inny głos, fani serii od razu zauważą różnicę i zapewne będą woleli tę wersję. W porządku, mają taką możliwość. Pozostali mogą śmiało odpalić polską wersję językową, a jedyne, na co będą mogli narzekać, to głos Jaka. Ta postać wypadła zdecydowanie najgorzej, ale dobrze wiadomo, kto w tej grze jest od działania, a kto od gadania, więc da się to przeżyć.

BARDZO ŁADNIE High Impact Games potrafią wycisnąć sporo mocy z PSP, co ponownie udowodnili. Gra wygląda bardzo ładnie i choć może nie olśniewa tysiącem efektów, plasuje się w czołówce tytułów na tę konsolę.

txt: zooltar

XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: Valve
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

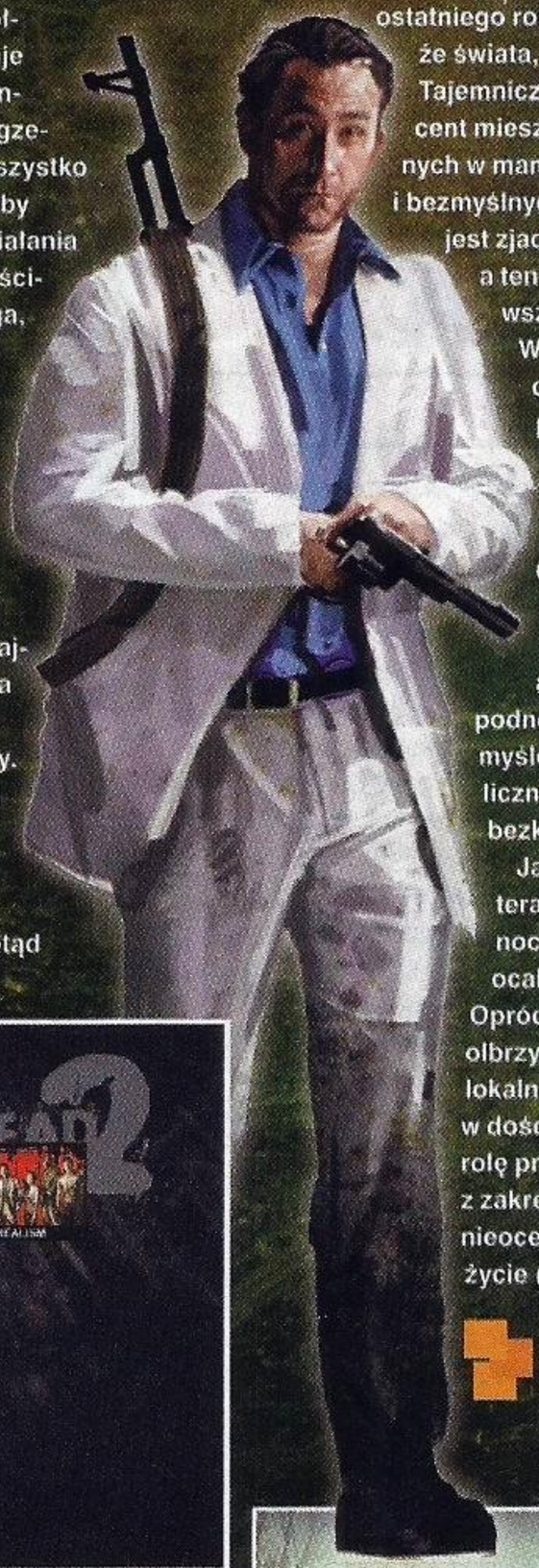
MIELU: Najlepsze, co mogło przydarzyć się tej grze, to wprowadzenie AI Directora, czyli reżysera złośliwie zmieniającego drogę do celu, nasyłającego na bohaterów dodatkowe hordy zombiaków, czy ograniczającego apteczki i amunicję. Byłbym wniebowzięty, gdyby coś takiego pojawiło się w Speciał Opsach w Modern Warfare 2, bo dzięki temu za każdym razem gra się odrobinę inaczej, więc dużo trudniej się znudzić, a o to przecież chodzi. Szkoda, że gra wygląda tak sobie, na pececie prezentuje się o niebo lepiej, a przecież Xbox potrafi wygenerować lepszą grafikę. Właśnie dlatego „zaledwie" mocne 8/10

LEFT 4 DEAD 2

„MAMA ZAWSZE MI POWTARZAŁA – KIEDYŚ BĘDZIESZ W CZYMŚ DOBRY. NIGDY BY PEWNIE NIE ZGADŁA, ŻE TYM CZYMŚ BĘDZIE ROZWALANIE ZOMBIE..." – TALLAHASSE, ZOMBIELAND

Od czasu pierwszej części Left 4 Dead inaczej patrzę na koopa w grach. To, jak elegancko i sprawnie Valve poradziło sobie ze stworzeniem strzelaniny dla czterech współpracujących ze sobą osób, zasługuje na słowa najwyższego uznania. Konkretny zamysł i równie konkretna egzekucja zaowocowały grą, w której wszystko ze sobą współgrało i działało tak, aby zachęcić albo zmusić graczy do działania w grupie. Kiedy usłyszałem, że właściwie za chwilę pojawi się część druga, przez chwile nie byłem pewien czy się cieszę, ale po przemyśleniu sprawy stwierdziłem, że wszystkie bojkoty i histerie nie mają sensu. Miałyby, gdyby gra okazała się kupą, a tak nie jest.

Wszystkim twierdzącym, że Valve nas oszukało, warto przypomnieć, że firma, jak każda inna zajmująca się robieniem gier video, ma na celu zarabianie pieniędzy, a nie charytatywną pracę na rzecz graczy. Dopóki dostarczana zawartość stoi na przyzwoitym poziomie, nie ma o czym rozmawiać, a na szczęście jeśli chodzi o robienie gier, Valve radzi sobie lepiej niż dobrze, jak dotąd mając na koncie same hity.



„NOT A FLU!" PODPIS NA ŚCIANIE, L4D2

Wszystkich, którzy uchowali się w swoich safe-housach i nie wiedzą, co się działo ze światem w ciągu ostatniego roku, śpieszę powiadomić, że świata, jakim go znamy, już nie ma. Tajemnicza epidemia zamieniła 90 procent mieszkańców Stanów Zjednoczonych w mamroczących, zdeformowanych i bezmyślnych zombie. Ich jedynym celem jest zjadanie pozostałych 10 procent, a ten nieliczny odsetek robi wszystko, by zjedzonym nie być. W pierwszej części poznaliśmy czwórkę ocalałych, teraz przyszedł czas na kolejny kwartet.

Rochelle to dziennikarka pracująca w lokalnej telewizji. Choć jest jedyną dziewczyną (znów) w grupie, to w niczym nie ustępuje swoim kolegom, a to, jak wymawia „axe", kiedy podnosi z ziemi siekierę, każe myśleć, że bawi się lepiej, niż okoliczności kazałyby sądzić (i brzmi bezkonkurencyjnie).

Jako że akcja przeniosła się teraz na południe Stanów Zjednoczonych, liczba czarnoskórych ocalałych wzrosła o 100 procent. Oprócz Rochelle mamy jeszcze olbrzymiego Coacha, czyli trenera lokalnej drużyny footballowej, który w dość naturalny sposób przejmuje rolę przywódcy grupy. Jego wiedza z zakresu taktyki może okazać się nieoceniona w trakcie walki o przeżycie (oczywiście pod warunkiem, że nie będzie nim kierował nastoletni Rosjanin, który o 3 nad ranem powinien spać, a nie grać w gry).

Nick nie lubi wspominać o swojej przeszłości i nie dziwota, bo jakiś czas temu opuścił ZK. Od tego momentu tuła się po barach i kasynach, troszkę wygrywając, a troszkę oszukując. A właściwie tułał się, dopóki bywalcy tych przybytków nie zamienili się w zombie. Cała ta apokalipsa jest mu zdecydowanie nie na rękę.

Ostatnim ocalałym jest Ellis, który z miejsca wyrósł na ulubieńca wszystkich graczy. Ten 23-letni mechanik samochodowy jest klasycznym, gadatliwym, acz niezbyt rozgarniętym 'chłopakiem z południa'. Jego teksty sypane przed rozpoczęciem walki w safe-housach, są świetnym przykładem ironicznego humoru, którym przesycona jest gra. Opowieść o Jimmym Gibbsie jest zabawna za każdym razem, kiedy jej słuchamy, a akcent Ellisa (Ellis, nie El, bo El brzmi dziewczyńsko) rozbraja mnie tak samo, jak „axe" Rochelle.

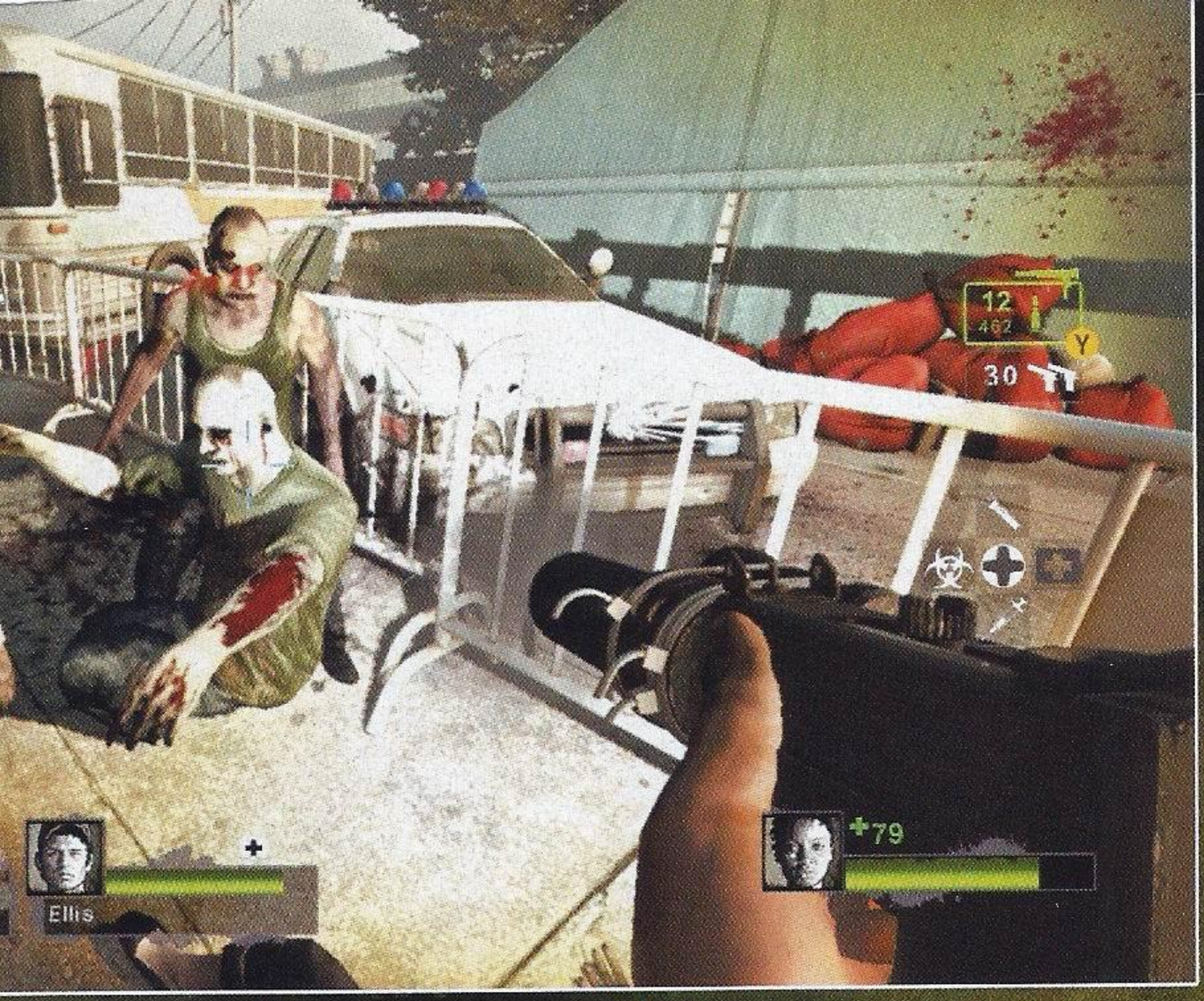
Bohaterowie są wyraziści, mają mocne i fajnie zarysowane charaktery, bo podobnie, jak w poprzedniej części, nagrano im po prostu dziesiątki wypowiedzi. Tak, jak w GTA IV, gdy za drugim razem przechodziło się misję słuchając innych dialogów, tak tu ciągle słyszymy coś nowego. Oczywiście, po 50 godzinach dialogi znamy na pamięć, ale żeby posłuchać ich wszystkich, trzeba każdą z pięciu kampanii przejść kilka razy (co przy okazji jest niejako celem gry).

W ODRÓŻNIENIU OD L4D, W KTÓRYM KAŻDA Z KAMPANII BYŁA CAŁKOWICIE ODDZIELNYM 'FILMEM' O ZOMBIE, TYM RAZEM AUTORZY ZDECYDOWALI SIĘ NA ZACHOWANIE CIĄGŁOŚCI MIEJSCA I AKCJI

W odróżnieniu od L4D, w którym każda z kampanii była całkowicie oddzielnym 'filmem' o zombie i działa się w innym miejscu, tym razem autorzy zdecydowali się na zachowanie ciągłości miejsca i akcji. Już na samym początku, w kampanii Dead Center, w hotelu znajdujemy mapę, z której wynika, że jedynym bezpiecznym miejscem jest Nowy Orlean. Grupa ocalałych rozpoczyna więc podróż, w której każdy nowy odcinek/kampania/film (niepotrzebne skreślić) zaczyna się tam, gdzie skończył się poprzedni.

Choć scenariusz jest w L4D2 znacznie wyraźniej zarysowany, niż był w części poprzedniej, to nadal trzeba troszkę wysiłku, żeby odkryć, co dzieje się z tym światem. Oczywiście można przelecieć przez wszystkie pięć kampanii nawet nie oglądając się za siebie, po prostu rozwalając zombie, ale jeśli zwolnimy i rozejrzymy się dookoła, wsłuchamy w dialogi i poczytamy troszkę graffiti, to szybko zarysuje się nam pełny (i dość ponury) obraz całej sytuacji. Tu widzimy setki zabitych ludzi, którzy próbowali szturmować punkt ewakuacyjny organizacji CEDA (która nieudolnie próbuje poradzić sobie z zarazą), tam znajdujemy ciało dziewczyny, wciśnięte w fotel, a obok leżącego shotguna, w jeszcze innym miejscu natykamy się na ciała równo ułożone pod ścia-

ZMIEŃ MAGAZYNEK Przeładowanie w takim momencie to najgorsze, co może nam się zdarzyć, a zdarzać się będzie niestety często. Podobnie, jak w poprzedniej części, w każdej kampanii zabijemy grubo ponad 1000 zombiaków.



MAKE YOUR CHOICE W odróżnieniu od pewnych innych kontynuacji, L4D2 pozwala wybrać na jakiej mapie będziemy grali. Host może nawet zadecydować, którą część kampanii będzie rozgrywana.

KABOOM! Nowy system zniszczeń pozwala, przy wykorzystaniu tej samej mocy obliczeniowej, na tworzenie znacznie bardziej przekonujących uszkodzeń. Zombie można teraz rozczłonkowywać, ale nawet bez ręki nadal potrafią atakować. Dlatego dobrze jest wysadzić je w powietrze.

ną i przykryte kocami – mimo zabawnych komentarzy ocalałych, czuć totalną beznadzieję całej sytuacji. Jak mówi Coach – „We're screwed".

Scenariusz to coś, przez co samotne granie w L4D2 nie jest całkowicie pozbawione sensu. Tak, jak w przypadku poprzedniej części, każdą z kampanii można przejść solo, w towarzystwie trzech botów. O ile jednak inteligencja zarażonych jest, jak zwykle, zabójczo skuteczna, o tyle nasi kompani to certyfikowani idioci. Blokują się, mają tendencje samobójcze, nie podnoszą granatów, a jedyne, w czym są naprawdę sprawni, to strzelanie. 'Aima' chłopcy (i dziewczyna) mają takiego, jak na boty przystało, więc od biedy można ich jakoś przepchnąć przez kolejne etapy. Pytanie tylko – po co?

„ZOMBIE KILL OF THE WEEK?" – TALLLAHASSE, ZOMBIELAND

Left 4 Dead (2) nigdy nie było pomyślane jako gra do single playera. Zostało stworzone do grania z innymi i tylko w ten sposób powinno się go próbować. Wtedy nabiera kolorów, a choć ludzie potrafią zachowywać się równie głupio, co boty, to wtedy mamy do tego zupełnie inne podejście. Kretyn, który właśnie wbiegł w grupę zombie, z jednej strony frustruje, z drugiej idealnie pasuje do całego pomysłu gry – Left 4 Dead zawsze stawiał szczególny nacisk na interakcje między ludźmi, i choć to wkurza, to czasem zdarza się też trafić na szaleńca, z którym trzeba sobie umieć poradzić.

Wiele osób wyrażało zaniepokojenie (będące także główną przyczyną bojkotu), że L4D2 będzie tylko rozszerzonym i wypolerowanym dodatkiem. Ale Valve po raz kolejny pokazało klasę – zmiany, które wprowadzono do gry, to najlepszy przykład sensownej ewolucji, jaki można znaleźć. Twórcy wsłuchali się w głos graczy i kilkoma mniej lub bardziej znaczącymi poprawkami całkowicie odmienili sens rozgrywki, zarówno w trybie kooperacji, jak i w versusie (i pozostałych trybach gry).

Weźmy na przykład nowe bronie. Ilość pukawek podwoiła się w stosunku do poprzedniczki – shotguny są teraz cztery, prócz pistoletów można strzelać z potężnego Desert Cobra .50, pistolet maszynowy ma teraz wersję z tłumikiem (wzorowaną na MAC10), a do M16 dołączył Kałach, czy tutejsza wersja SCARa (nazywana Desert Rifle). Zróżnicowanie jest więc spore, a z każdej spluwy strzela się inaczej. AK-47 jest potężny, ale ma duży rozrzut, karabinek pustynny strzela trzy-pociskowymi seriami, chromowany shotgun ma troszkę lepsze skupienie, a automatyczny potrafi stworzyć zasłonę ze śrutu, ale błyskawicznie zużywa amunicję i długo się przeładowuje. Szybko znajdziemy naszą ulubienicę, a wtedy ze szczególną uwagą będziemy wypatrywać kupek pocisków pozostawionych przez AI Directora (system sztucznej inteligencji zarządzający grą). Jest ich teraz znacznie mniej, więc pociski trzeba oszczędzać, zwłaszcza jeśli udało nam się ulepszyć faworyzowaną broń celownikiem laserowym. Wszystko po to, by gracze bardziej szanowali znajdowany sprzęt.

W takiej sytuacji znacznie większej wagi nabierają bronie drugorzędne, czyli pistolety, oraz (nowość) rozmaite przedmioty do walki wręcz. Maczety, siekiery, łomy, kije do krykieta i baseballa – cały ten

KREATYWNY BACKTRACKING

Kiedy pierwszy raz zagrałem w Hard Rain i dowiedziałem się, jak działa ta kampania, pomyślałem, że ktoś tu leci w kulki. Celem jest znalezienie paliwa do łodzi, a po jego namierzeniu powrót do miejsca startu. Czyli backtracking w czystej postaci. W praktyce okazało się, że kampania rządzi! Od samego początku zaczyna padać deszcz, który przybiera na sile. Gdy wracamy, cała okolica jest już zalana wodą, a my walczymy w takiej burzy, że na więcej niż dziesięć metrów nic nie widać. A wkoło tysiące zombie… Yea!

GABINET OSOBLIWOŚCI DOKTORA ZOOLTARA
czyli przegląd poległych w boju poszukiwaczy świeżego mózgu

Wybranie odpowiednich nowych zarażonych było znacznie trudniejsze niż ocalałych. Ludzie nie różnią się od siebie, a każdy zarażony to inna rozgrywka. Autorzy przebrali dziesiątki pomysłów, ale w końcu zostały trzy, które uznano za najsensowniejsze.

Spitter (zwana czasem Britney) pluje żrącym kwasem, który błyskawicznie zabiera życie. Ta klasa idealnie nadaje się do wyganiania ocalałych ze schronienia, albo odstraszania od poległego kompana.

Jokey to maniakalnie śmiejący się garbus, który wskakuje na ocalałego i odciąga go od grupy. Opanowanie gry Jokeyem nie jest łatwe, ale w dobrych rękach może być bardzo efektywny.

Charger ma całkiem niezły prawy sierpowy, a co najważniejsze może szarżować, roztrącając ocalałych. Jeśli kogoś schwyci, to będzie nim walił o ziemię aż ubije. Charger świetnie sprawdza się w ciasnych korytarzach.

Zwykli-niezwykli, czyli specjalni zombie charakterystyczni dla danej kampanii, też dają się we znaki. Ochroniarze noszą zbroje, ubłocone gollumy ochlapują błotem, a szaleni clowni ściągają na siebie uwagę hordy. Wesoło jest.

asortyment wprowadza do gry całkowicie świeże mechanizmy rozgrywki, tworząc okazję do stosowania niezliczonych nowych taktyk. Uderzenie nie tylko zabija wszystkie cele znajdujące się w zasięgu, ale też odpycha pobliskich przeciwników. Sprawnie machając, możemy przebić się przez nacierającą hordę, uratować otoczonego kolegę, albo błyskawicznie ubić jednego ze „specjalnych" zarażonych, którzy giną od góra dwóch ciosów. Walka w zwarciu sprawia, że ekran co chwila spływa krwią tryskającą z pękających głów, rozcinanych brzuchów i odrąbywanych kończyn, nadając starciom nieprawdopodobnego, napakowanego adrenaliną klimatu.

A całkowitą ekstazę przeżyjecie znajdując piłę łańcuchową. Każdy, kto pamięta Dooma i krojenie Impów, usiądzie z wrażenia, gdy po raz pierwszy zobaczy, co dzieje się, gdy odpalamy tę dziecinkę. Fragmenty ciał latają we wszystkie strony, a przez liczącą kilkanaście sztuk hordę przebijamy się w nie więcej, niż dwie sekundy. Piła ma jednak ograniczone paliwo, a jej dźwięk ściąga uwagę zombie, więc trzeba jej używać z rozwagą.

„WE ARE ALMOST THERE!" – MARTWY OCALAŁY, L4D

Nowe przedmioty to też przykład takich niewielkich, ale znaczących zmian. Zamiast apteczki można teraz nosić defibrylator,

KILLER SPREE Z zombiakami można się nie patyczkować więc autorzy popłynęli z brutalnością – strzał w głowę rozwala ją, jak przejrzałego arbuza

DAYLIGHT Tym razem walczymy także za dnia, ale niech nikomu się nie wydaje, że z tego powodu jest mniej niebezpiecznie, czy mniej strasznie. Zombie to nie wampiry i za dnia są tak samo skuteczne.

który pozwala wskrzesić poległego ocalałego. Albo paczkę ze specjalną amunicją zapalającą czy wybuchową, która idealnie nadaje się do walki z bardziej niebezpiecznymi przeciwnikami. Ogień to świetna broń na tanka, a eksplodujące pociski wytrącają z równowagi atakującą witch. Gracze mają więc wybór – nosić ze sobą amunicję? A może używać drugiej broni, oszczędzając pociski? A może zabrać defibrylator?

Nowością jest także adrenalina, której używamy wymiennie z pastylkami przeciwbólowymi (odnawiającymi na pewien czas 50 punktów zdrowia) – nie tylko zwiększa prędkość biegu, ale też przyspiesza wykonywanie specjalnych czynności, jak ratowanie czy używanie apteczek, a dodatkowo sprawia, że zwykli zarażeni nie zatrzymują nas w miejscu ciosami. Użycie zastrzyku w odpowiednim momencie, może stanowić o różnicy pomiędzy życiem a śmiercią.

Nowe kampanie to nie proste wariacje na temat tego, co już znamy, ale przemyślnie zaprojektowane scenografie, tworzące idealny klimat do zabijania zombie, a także do gry versusowej. Tym razem odwiedzamy centrum handlowe, (niezbyt) wesołe miasteczko, klasyczne południowe moczary, opuszczoną cukrownię i przedmieścia Nowego Orleanu, skąd – jeśli będziemy mieli szczęście – zabierze nas wojskowy helikopter. Crescendo events, czyli dramatyczne chwile, w trakcie których zalewa nas nieprzerwana fala zombie, zostały w większości wymyślone na nowo – teraz pojawiły się tak zwane gauntlety, czyli sytuacje w których trzeba dobiec do jakiegoś miejsca, aby zatrzymać ataki. Dzięki temu klasyczne kampowanie w szafie, znane na przykład z No Mercy (pierwszej kampanii L4D) nie zdaje już egzaminu. To epicka gra, której fragmenty pamięta się jeszcze długo. Rozpaczliwą walkę z dwoma tankami, przekradanie się przez parking pełen samochodów z alarmami, czy heroiczną przeprawę po colę.

Nie tylko kampanie są nowe, pojawiły się także świeże tryby – multiplayerowy scavenger, w którym zbiera się kanistry i napełnia paliwem generator, znany z DLC do L4D survivor, czy hardkorowy realism mode. Ten ostatni usuwa podświetlenia, które pokazują położenie kompanów, czy przedmiotów, a do tego zmienia zasady zabijania podstawowych zarażonych. Bardziej liczą się strzały w głowę, więc trzeba dobrze celować.

EKSTAZĘ PRZEŻYJECIE ZNAJDUJĄC PIŁĘ ŁAŃCUCHOWĄ. KAŻDY, KTO PAMIĘTA DOOMA I KROJENIE IMPÓW, USIĄDZIE Z WRAŻENIA, GDY PO RAZ PIERWSZY ZOBACZY, CO DZIEJE SIĘ, GDY ODPALAMY TĘ DZIECINKĘ. FRAGMENTY CIAŁ LATAJĄ WE WSZYSTKIE STRONY!

„LOOK, A SAFE-HOUSE!" – ROCHELLE, L4D2

Od strony technicznej jest… różnie. Z jednej strony jakość grafiki nie uległa jakiejś znaczącej poprawie, choć trzeba przyznać, że to, jak teraz rozchlapują się zombie, wygląda świetnie. Zdarzają się zwolnienia animacji, zwłaszcza kiedy sporo się dzieje, ale są też momenty, w których gra robi wielkie wrażenie. Efekty specjalne towarzyszące burzy są nie tylko fajne, ale do tego mają kolosalne znaczenie taktyczne, zwłaszcza jeśli gra się versusa. Największe wrażenie robi udźwiękowienie, poczynając od dynamicznie zmieniającej się muzyki, przez dziesiątki zabawnych tekstów rzucanych przez ocalałych, na genialnych odgłosach tła i krzykach zombie kończąc. W mało której grze strzelanie do kłębiącej się masy ciał daje tak namacalne wrażenia, jak tu.

Podobnie jak w poprzednią część, także w tą można zagrać z kolegą w split-screenie, co jest pewną namiastką sieciowego koopa. Jeśli macie odpowiednio duży ekran, może być to nawet zabawne, choć walki we czterech nie przebije absolutnie nic. No i w sieci można zagrać w versusa, który jak wiadomo jest tym, na czym skupimy się po przejściu wszystkich kampanii.

Valve utwierdziło mnie w przekonaniu, że potrafi robić shootery, jak mało kto. Left 4 Dead 2 jest grą taką, jak jedynka, tylko pod każdym względem lepszą. Każda z nowych kampanii ma w sobie coś ciekawego, co wyróżnia ją spośród innych. W każdej znalazło się miejsce na jakiś nowy, świeży pomysł. Nowe podejście do uzbrojenia sprawia, że gra staje się bardziej osobista, a my możemy naprawdę poeksperymentować z kombinacjami różnego sprzętu. Być może przy Modern Warfare 2, L4D2 nie wygląda równie efekciarsko, ale jak dla mnie na głowę bije grę Infinity Ward klasą, konsekwencją w wykonaniu i nieskończonymi pokładami grywalności. Zombie apokalipsa jeszcze nigdy nie była tak fajna. ■■

OCENA 9.2/10

+ ZMIANY W ROZGRYWCE, KLIMAT, PIŁA ŁAŃCUCHOWA
− CZASEM PRZYCINA I NIE WYGLĄDA NAJPIĘKNIEJ

ZOMBIE APOCALYPSE NOW!

REŻYSER SADYSTA

AI Director 2.0 to jeden z najbardziej niesamowitych elementów L4D2. Tak, jak w poprzedniej części, zajmuje się dopasowywaniem poziomu trudności do naszych poczynań. Za dużo headshotów? To nie będzie apteczek. Ocalali nie oszczędzają amunicji? To rzucimy na nich kilka ekstra hord. Reżyser losuje także położenie przedmiotów, broni, samochodów z alarmami, a nawet... Drogi do celu! Zamykając drzwi i stawiając zapory zmienia kształt poziomów, dodatkowo mieszając szyki.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA

TO MIAŁO BYĆ SPEŁNIENIE MARZEŃ

txt: KAXI

PSP

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIUD
DESIGN

MIELI: Persona to specyficzna gra. Love it or hate it, nie można być wobec niej obojętnym. Co powiecie na losowe walki co kilka sekund? Trąci oldskulem, co w sumie nie jest takie dziwne, w końcu to remake nienajmłodszej już gry. System walki jest bardzo rozbudowany, ale łatwy w ogarnięciu, więc gra się naprawdę przyjemnie. Do Persony trzeba podejść z dużą dozą cierpliwości, przymykając jednocześnie oko na nienajlepszą grafikę. Są lepsze RPG na PSP, ale jeden więcej nikomu nie zaszkodzi.

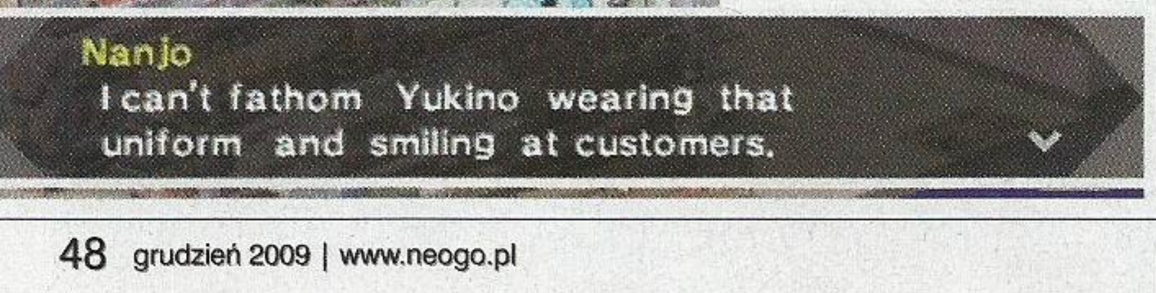
Przynajmniej moich. Nie jest tajemnicą, że od momentu zetknięcia się z trzecią częścią Persony na PS2, stałem się wielkim fanem serii. Nie miałem jednak z nią kontaktu w czasach pierwszego PlayStation, więc bardzo ucieszyłem się na wieść o remake'u „jedynki" na kieszonsolkę Sony. Siłą rzeczy miałem dość spore oczekiwania. Jak się jednak okazało, był jakiś powód, dlaczego dopiero kilka(naście) lat później seria odniosła sukces.

Przejdę od razu do sedna. Otóż największą wadą, a jednocześnie zaletą Persony jest fakt, że to inna gra niż części, które znamy z ostatnich lat. Dopiero po zagraniu dotarła do mnie oczywista przecież myśl, że ta seria nie zawsze wyglądała tak, jak dzisiaj. Właściwie większość podobieństw pojawiło się za sprawą wydawcy dopiero teraz, przy odświeżaniu gry. Chodzi o takie rzeczy jak ścieżka dźwiękowa czy mapa miasta – w oczywisty sposób przypominają Personę 3 i w równie oczywisty sposób widać, że są z innej bajki niż reszta gry. Nietknięty przez te lata został praktycznie tylko koncept samych Person. Nie znalazłem tu więc motywu zawiązywania przyjaźni (tzw. Social Links), który był magnesem części trzeciej i czwartej. Znalazłem za to inne rzeczy, które czynią produkt Atlus interesującą ofertą.

FERWOR WALKI

Przygotujcie się, że w STM: Persona walczyć będziecie często i gęsto. Co gorsza, potyczki będą losowe, zgodnie ze standardami lat dziewięćdziesiątych minionego stulecia. To może odrzucić. Jest jednak światełko w tunelu, gdyż gra systemem walki stoi. Przede wszystkim jest on o wiele bardziej rozbudowany – na przykładzie serii można łatwo udowodnić, że gry stają się coraz prostsze. Tutaj każda z postaci ma do dyspozycji atak fizyczny, broń palną oraz oczywiście magię Persony – jednej z trzech! Wachlarz zagrań jest więc o wiele szerszy. Ale to nie koniec, bo gra ma taktyczne zacięcie. Wielką rolę odgrywa ułożenie członków drużyny na planszy: zasięg większości ataków jest ograniczony, więc cofnięcie kogoś do drugiej linii utrudni bądź nawet uniemożliwi mu używanie niektórych zagrań. Kluczem do zwycięstwa w takiej sytuacji staje się dobre poznanie silnych i słabych stron swoich podopiecznych, i na tej podstawie rozmieszczenie ich na planszy. Kolejny element komplikujący (ale w pozytywnym sensie) walkę, to fakt, że każda postać, jak i jego Persona, otrzymuje punkty doświadczenia wprost proporcjonalnie do swego wkładu w zwycięstwo. Bardzo trudno utrzymać równy poziom całego zespołu, dzięki czemu nawet zmagania ze słabszymi przeciwnikami nie muszą być przykrą koniecznością – stanowią idealną okazję do podwyższenia poziomu „zaniedbanych" postaci.

Ale walka to nie jest jedyne wyjście. Persona umożliwia – jak dziś niektóre z innych gałęzi serii Shin Megami Tensei – pertraktowanie z wrogami. Bohaterowie mogą demony przestraszyć, rozśmieszyć, przekupić, i tak dalej. Zależnie od sytuacji, może to spowodować przykładowo ucieczkę adwersarzy, otrzymanie od nich przedmiotu lub nawet specjalnej karty, która przyda się do stworzenia nowej Persony w Velvet Room (kolejny element łączący wszystkie części).



ROZWÓJ Patrząc na zmiany, jakie przeszła seria od części pierwszej do dziś, zaczynam się zastanawiać, czy nie powinienem w recenzji Persony 4 wytknąć wydawcy, że nie pokusił się o więcej nowości względem „trójki".

NOWE STARE

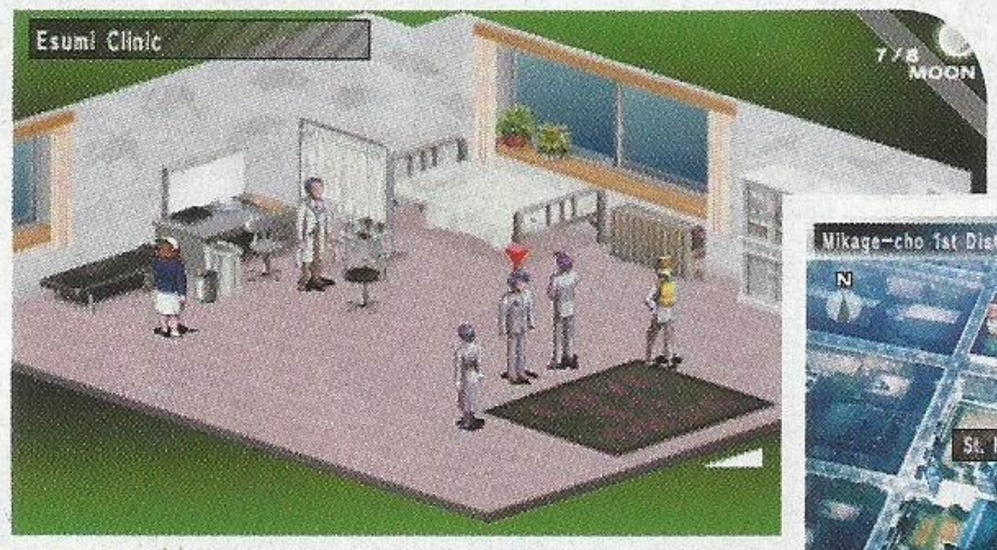
Walczy się przyjemnie, choć zbyt często. Problem taki, że to najmocniejszy punkt gry i w innych dziedzinach mogę być już tylko bardziej krytyczny. Przede wszystkim fabuła nie jest nawet w połowie tak wciągająca, jak w kolejnych odsłonach. Wprawdzie stawia filozoficzne pytania i szokuje niektórymi wątkami, ale summa summarum przedstawia się dość typowo. Choć są też jasne strony, naturalnie. Po pierwsze, edycja na PSP została na nowo przetłumaczona z japońskiego, i jeśli wierzyć wydawcy, jest to dużo wierniejsze tłumaczenie. Po drugie, kierując krokami drużyny w odpowiedni sposób na samym początku gry, można uruchomić alternatywny bieg historii. Intrygujące.

Szkoda tylko, że poza walką niewiele jest tu roboty, a z powodu braku Social Links trudniej zidentyfikować się z bohaterami. Mam więc problem, komu polecić tę, bądź co bądź, dobrą pozycję. Przeciętnego fana rpg odrzucą liczne archaizmy, z kolei osobę zakochaną w Persona 3/3 FES lub Persona 4 może nieprzyjemnie zaskoczyć, jak wiele się przez te lata zmieniło. Ja w końcu przekonałem się do starej-nowej Persony, ale miałem moment sporego rozczarowania. ■■

OCENA 7.5/10

+ ROZBUDOWANY SYSTEM WALKI, NIETYPOWY KLIMAT
– LOSOWE WALKI, OPRAWA, TO JEST NIECO INNA PERSONA

NIE TEGO SIĘ SPODZIEWAŁEM



NIELINIOWOŚĆ Zawsze mile widziana. Wspomniałem już o alternatywnym wątku fabularnym, ale to nie wszystko. Na przykład od poczynań gracza w pierwszej godzinie zabawy zależy skład drużyny.

CO DALEJ? Niemal na pewno na PSP trafi także trzecia część serii, co oczywiście popieram całym sercem – niech więcej osób zagra w to arcydzieło. Pytanie brzmi, czy doczekamy się odświeżonej „dwójki" i jaka platforma stanie się teraz domem tej serii.

Latka lecą

Pierwsza Persona na PSX ukazała się w 1996 roku i przez te trzynaście lat (jak ten czas leci!) najbardziej ucierpiała naturalnie oprawa. Wydawca starał się ratować sytuację wymieniając ścieżkę dźwiękową oraz dodając przerywniki anime, ale okazało się, że to za mało. Persona już w dniu swej premiery nie była miss piękności, ale teraz po prostu aż nieprzyjemnie się patrzy. Miks rzutu izometrycznego w pokojach i widoku fpp na korytarzach może nie byłby zły, gdyby z obu perspektyw gra nie wyglądała brzydko. Labiryntom brak detali czy jakichś cech charakterystycznych i bez mapy naprawdę trudno byłoby sobie w nich poradzić, więc nie chodzi tu tylko o estetykę. Ponadto skakanie między dwiema perspektywami wcale nie ułatwia sterowania bohaterem.

TORNADO OUTBREAK

▶ Xbox 360, PS3, Wii // Konami // 1-2 graczy

W grach od zawsze kochałem ich totalną nieprzewidywalność. Nigdy nie można być pewnym tego, co czeka za najbliższym rogiem, bo producenci rzadko kiedy kierują się logiką. Dlatego nie zdziwiłem się, gdy fabuła Tornado Outbreak wytłumaczyła mi, że uratowanie Ziemi wymaga jej uprzedniego zdemolowania. Solidnego.

Jeżeli graliście w Katamari Damacy, to poczujecie się jak w domu. Podobnie jak w tamtej szalonej pozycji i tutaj należy niszczyć poziomy, by rosnąć w siłę. Jednak zamiast gigantycznej kuli, która przylepia do siebie kolejne elementy, gracze pobawią się tornadem. I nie zwykłym, bo kieruje nim wojownik wiatru, który ma do wykonania szlachetną misję. Fabuła stanowi naturalnie tło do maksymalnej demolki, ale muszę przyznać, że kreskówkowe przerywniki mogą się spodobać najmłodszym. Zresztą cała oprawa graficzna została potraktowana w takim stylu, co trzeba odnotować na plus. Podobnie, jak prosty pomysł na rozgrywkę – każdy poziom zaczyna się od malutkiego tornada, które z trudem radzi sobie z wyrywaniem kwiatków. Wystarczy jednak zaledwie kilka minut i daje ono już sobie radę z drzewami i samochodami, by chwilę później pochłonąć domy, aż w końcu całe miasteczka poczują moc sił przyrody. Tornado mimo to nie jest wszechmocne, gdyż wojownicy wiatru nie radzą sobie z promieniami słonecznymi, więc działają tylko i wyłącznie w cieniu. To rozwiązanie nieco komplikuje życie, ale kombinowanie zwiększa przyjemność z zabawy. Podobnie, jak nowe moce oraz coraz to ciekawsze zadania, wśród których nie zabraknie wyścigów, połykania ognistych przeciwników i przedziwnych walk z szefami.

Główna zaleta gierki to banalne, ale grywalne założenia, proste sterowanie i fajnie zaprojektowane poziomy, które w dodatku można całkowicie zrównać z ziemią. Otoczenie eksploduje, sypie się i jest wciągane przez wiatr, co w sumie jest całkiem zabawne. Niestety, miejscówki są proste i mało zróżnicowane, a ratuje je tylko komiksowy styl, który podkreśla szalona i radosna ścieżka dźwiękowa. Natomiast miałem lekki problem z samymi dźwiękami, bo porywanie krów, koni i owiec nie powinno mieć miejsca w grach dla dzieci. Najgorzej było z kurami, ich przerażające gdakanie i nawoływania o pomoc, to jedne z najbardziej przerażających dźwięków, jaki kiedykolwiek słyszałem w grach. ■■ **Fax**

5.5/10

DISGAEA 2: DARK HERO DAYS

▶ PSP // Nippon Ichi // 1 gracz

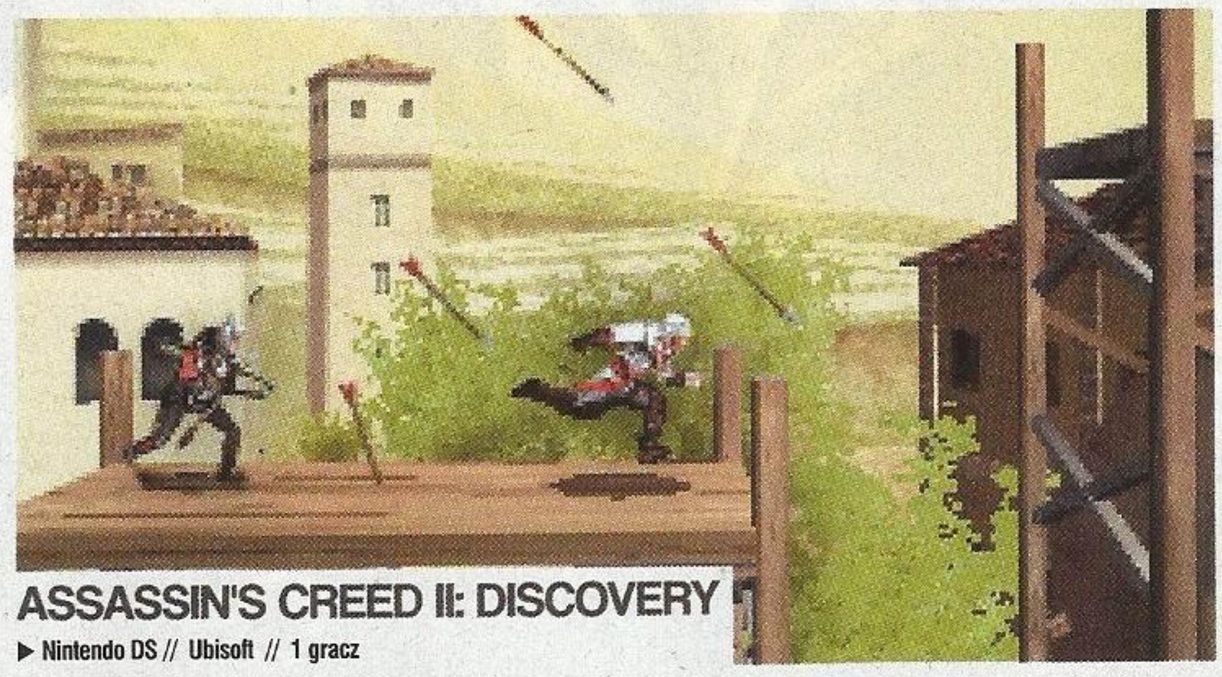
Włączyłem PSP z Dark Hero Days w środku i przystąpiłem do oglądania intra. Szybko okazało się, że na fabułę składają się takie „hasła" jak: zły władca Zenon, wszyscy ludzie pozamieniani w demony, protagonista to ostatni człowiek oraz blond córeczka Zenona. Zapaliła mi się w głowie lampka: ja to przecież skądś znam.

Kilka łyżeczek preparatu na poprawę pamięci pomogło odkryć straszliwą prawdę – już w to grałem na PS2, trzy lata wcześniej. Ba, nawet popełniłem recenzję dla NEO+. Tak dużo wody upłynęło w Wiśle do czasu konwersji na PSP, że szczegóły fabuły zupełnie wyparowały z mojej świadomości. Czy te trzy lata zostały dobrze wykorzystane? Nie powiedziałbym. Wprawdzie gra zawiera dodatkowy, bardzo rozbudowany scenariusz, który gwarantuje jakieś kilkanaście godzin zabawy więcej niż przy oryginale, ale... Ale to jest kilkanaście godzin tego samego, co przez poprzednie czterdzieści. Tak, historia i postacie są nowe, ale akurat te dwa elementy według mnie w Disgaea 2 nie wypadają jakoś rewelacyjnie i liczy się jedynie system walki. A w tym nie zaszły większe zmiany.

Sprawy mają się nieco inaczej, jeśli ktoś obeznany w gatunku, a nie zaznajomiony z grą, szuka czegoś dla zaspokojenia swojego strategicznego głodu. Wtedy DHD jest pozycją ze wszech miar godną polecenia. Trudną, wymagającą i długą. Jak już wspomniałem, liczy się tylko system walki. A ten jest ponadprzeciętnie skomplikowany, choć na szczęście na tyle sensownie zaprojektowany, że czas zainwestowany w jego poznanie, na pewno się opłaci. Trudno mi nawet w tak krótkim tekście zaczynać jego opis, w tym celu przejrzyjcie może starsze numery, ale wystarczy powiedzieć, iż każdy przedmiot zawiera w sobie labirynt, którego pokonanie owocuje zwiększenie statystyk danego ekwipunku. I to tak zupełnie poza głównym wątkiem i questami. Daje to jakiś obraz ogromu systemu. Interesujący jest również fakt, że podczas zabawy nie napotkacie dwóch identycznych rzeczy: czy to topór, czy lecząca mikstura, każda sztuka ma nieco inne parametry. Zaś nawet tak prozaiczne czynności, jak kupowanie oręża czy leczenie drużyny, mogą przynieść wymierne korzyści i bonusy.

Gra na ekranie PSP wygląda ładnie, ma też zarówno angielski, jak i japoński dubbing. Dla wystarczająco zdeterminowanych będzie to prawdziwa uczta, ci, którzy kontakt ze strategiami mają sporadyczny, mogą szybko się przejeść. ■■ **Kaxi**

7.0/10



ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY

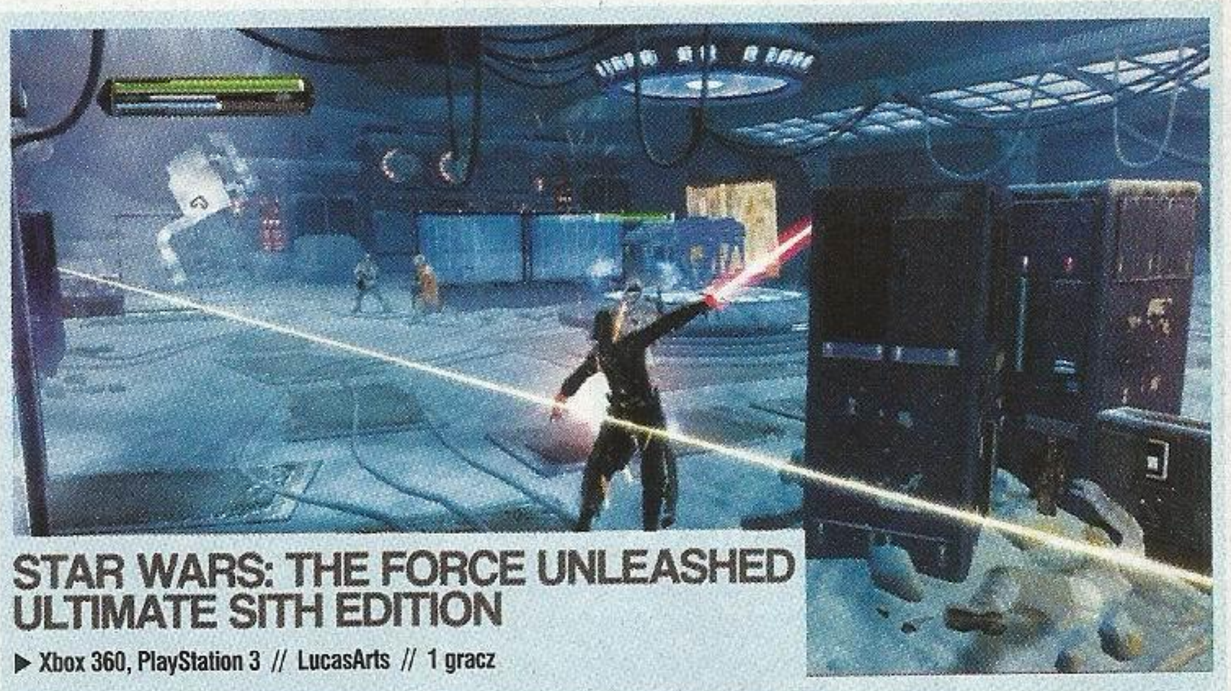
▶ Nintendo DS // Ubisoft // 1 gracz

Ubisoft po porażce Gameloft z ostatnim przenośnym Assassin's Creed (ocena 4.8 w N+ jest dość wymowna) wymienił developera z nadzieją, że tym razem się uda. Nie udało się.

Identycznie jak w „dużej" wersji, wcielamy się w Ezio, który tym razem swoim wyjściowym sztyletem przebije kilku Hiszpanów. Historia toczy się kilkanaście lat po właściwym Assassin's Creed II. Dialogi są krótkie, w pełni dubbingowane, co ciągle nie jest standardem na DSie. Skłamałbym pisząc, że okrutnie nudziłem się spędzając czas z AC II: Discovery, ale po kilkudziesięciu minutach dotarłem do niebezpiecznej granicy, kiedy rozgrywka mnie niczym nie zaskakiwała. Biegałem z miejsca na miejsce unikając strażników albo tocząc z nimi schematyczne pojedynki. Walki ograniczają się do mashowania przycisku albo uciekania przez oponentami, można też przyczaić się w stogu siana, podejść ich i załatwić efektownym finisherem.

Wielopiętrowe miejscówki niepotrzebnie komplikują zabawę, choć główny bohater powinien sobie z tym poradzić – wspinanie ma przecież zapisane w genach. Jednak czasem ciężko zorientować się, gdzie dokładnie jesteśmy, wszystko wygląda tak samo, a autorzy stworzyli idealną ścieżkę na przejście poziomu, którą sygnalizują wiszące w powietrzu okręgi. Podążając nią nabijamy punkty synchronizacji ze wspomnieniami przodka Ezio, problem tkwi w tym, że okręgów nie zaznaczono na mapie i najczęściej pojawiają się tuż przez biegnącym bohaterem. Nie muszę dodawać, że czasu na reakcję jest mniej więcej tyle, ile trwa mrugnięcie powieką. Pokonywanie innej drogi jest dłuższe, najeżone strażnikami i zwyczajnie nieciekawe, bo sprowadza się do mozolnego wdrapywania się na gzymsy. Wspinaczkę z przyjemnością ogląda się w wysokiej rozdzielczości na wielkiej plazmie i w 3D, ale ekraniki DSa nie są w stanie dostarczyć tego typu widoków. Gra jako jedna z nielicznych pozwala wykorzystać kamerkę w DSi, choć to tylko ciekawostka dodana w ostatnim momencie. Nasze fotki pojawiają się na plakatach opatrzone stylowym napisem „WANTED". I tyle. Podobnie jak w przypadku Altair Chronicles podszedłem do tego tytułu optymistycznie, szkoda że znowu się zawiodłem. Szwankuje pomysł na przenośnego skrytobójcę, a nie jego kodowanie. ■■ **Gonzo**

6.8/10



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION

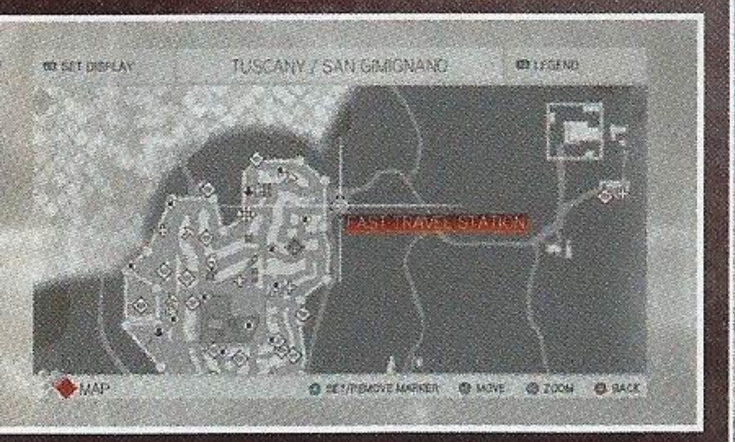
▶ Xbox 360, PlayStation 3 // LucasArts // 1 gracz

SW:TFU grą wybitną może nie był, ale sprzedał się wyśmienicie. Nie bez znaczenia było to, że opowiedziana w grze historia jest częścią kanonu uniwersum SW, nie zaś crapem wciśniętym gdzieś w tło wydarzeń znanych ze srebrnego ekranu. Mimo że nie zostało to jeszcze oficjalnie zapowiedziane, LucasArts z pewnością smaży sequela. Przedtem postanowiono nas jednak uraczyć edycją specjalną pierwszej gry. Co nowego pojawia się w USE?

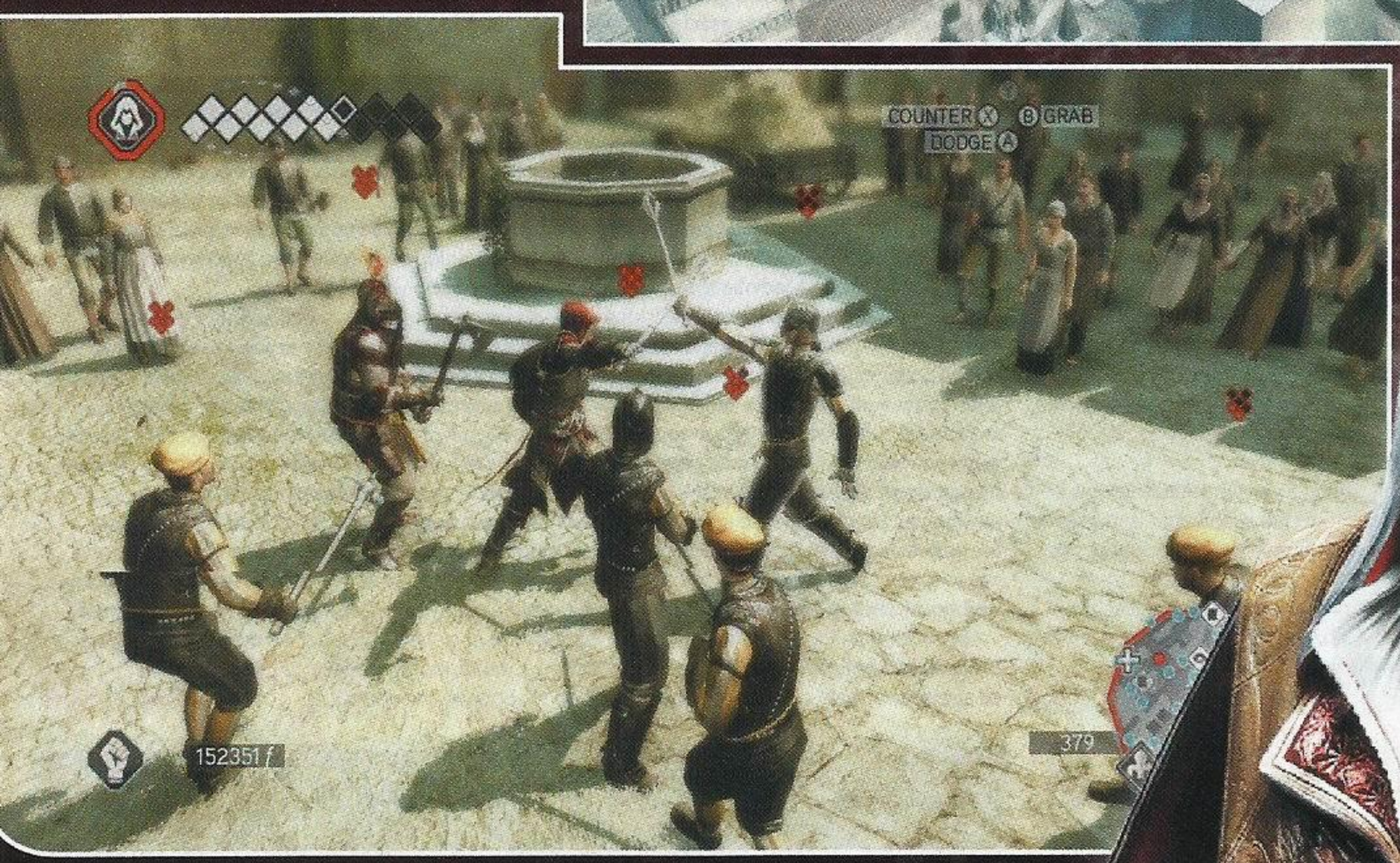
Od razu położę suspens i powiem, że niewiele. Na płycie znajdziecie, oczywiście, wersję podstawową tytułu. Nie została ona zmieniona ani na jotę, to dokładnie to samo, co zdejmowaliśmy przed rokiem z półek sklepowych. Nie tknięto ani mechaniki, ani rozgrywki, nie doszli nowi przeciwnicy. Dorzucono za to trzy nowe poziomy i to one są właściwie istotą tego wydania. Pierwszy z nowych rozdziałów ma miejsce na Tatooine, gdzie Starkiller wybiera się zaraz po ukończeniu wątku głównego (oczywiście przy wykorzystaniu tego zakończenia, które przeżył). Dane nam będzie odwiedzić pałac Jabby, pokroić jego ochronę i ukatrupić Rancora (najwyraźniej Luke sprzedał mu tylko wstrząs mózgu). Nic specjalnego, zwłaszcza, że poprzednio tych bydlaków położyliśmy do piachu z tuzin. Później walka z Bobbą i Obi-Wanem, którzy dla dopakowanego Starkillera są tylko popychadłami. Drugim poziomem jest oderwana od głównego wątku świątynia Jedi, i to jest zdecydowanie najciekawszy dodatek. Ostatnim nowym obszarem jest Hoth – i tutaj plomba, bo jest to zaledwie sekwencja pokojów z przeciwnikami, na końcu której czeka ciężka walka z szachrującym (nieblokowalne ciosy, stado pomagierów) Skywalkerem. Listę dodatkowych zawartości zamyka zestaw ciuszków, w które możemy przebrać protagonistę. I to tyle. Świątynia Jedi jest od jakiegoś czasu dostępna w formie DLC (nowe skiny też), Tatooine ma być do ściągnięcia lada moment. Jedyną rzeczą w USE, której nie kupicie nigdzie indziej, jest ten nieco słabawy epizodzik na Hoth.

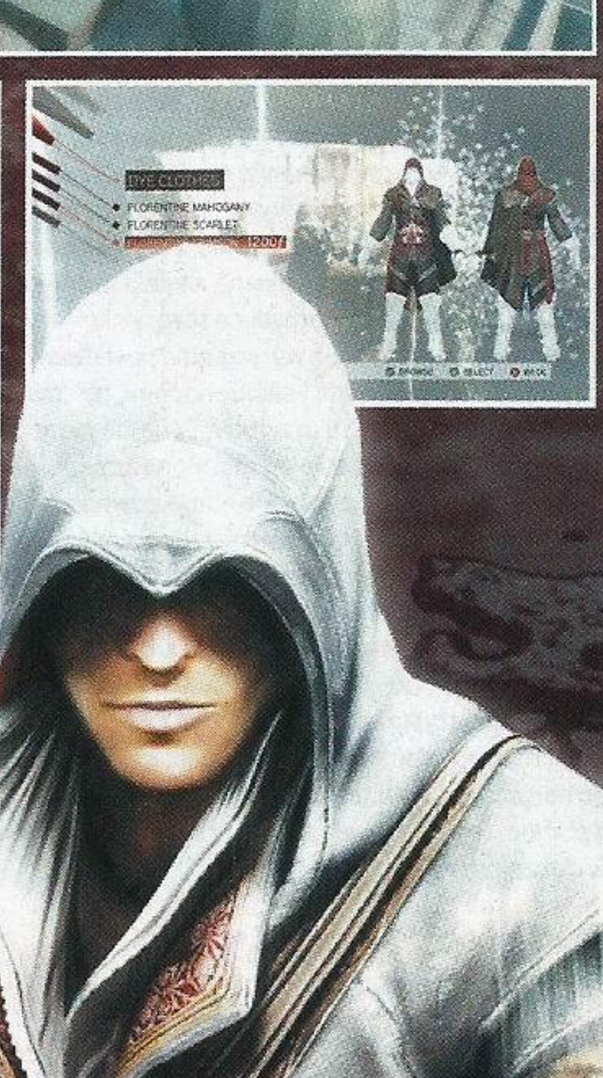
Czy warto wyłożyć kasę? Jeżeli graliście w premierową wersję i nie musicie mieć kompletu osiągnięć/trofeów dla każdej tkniętej gry, to nie warto. Jeżeli zaś przyjemność z TFU Was z jakiegoś powodu ominęła, to gra pomimo ponad roku na karku wciąż się broni. Pozostali niech lepiej poczekają na sequel, bo bardzo mało tutaj nowości. ■■ **sasori**

7.5/10



GDZIE TO JEST? Mapka jest przejrzysta, ale oczywiście nie wskazuje położenia różnych obiektów z przesadną dokładnością, dlatego czasami okazuje się, że sklep, którego szukamy, jest pod drugiej stronie rzędu budynków i w zaułku. Znalezienie wszystkich skarbów też nie jest łatwe, polecam dzwonnicę kościółka w Monteriggioni ;)





txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Drugi Asasyn, jest tym, czym powinien być pierwszy. Ma lepszą historię, akcja toczy się w ciekawszym miejscu (poważnie, krucjaty jakoś mnie nie interesują, a włoskie miasta wyglądają cudnie), misje są bardziej zróżnicowane, no i przede wszystkim przez długi czas nie wiadomo, jak rozwinie się fabuła – poprzednio od początku było jasne kogo trzeba zabić, co pozbawiło grę elementu zaskoczenia. Wciąż jednak trudno o precyzję przy elementach zręcznościowych, przeciwnicy dalej są głupi. Ale i tak mocne 9/10

ASSASSIN'S CREED II

BELLA, BELLA FIRENZE!

Renesans, jak wszyscy wiemy ze szkoły, to Odrodzenie. Ale już z wytłumaczeniem, CZEMU zwie się ta epoka renesansem nie każdy sobie poradzi. Otóż, wbrew temu, co czasami można usłyszeć, nie jest to odrodzenie humanizmu czy sztuki antycznej, Odrodzenie to powrót Włoch do życia po okrutnych stratach w ludziach, jakie w połowie XIV wieku przyniosła epidemia dżumy, znana powszechnie jako Czarna Śmierć. Wedle różnych źródeł od 30 (obszary wiejskie) do 80 (miasta jak Siena) procent ludności Włoch zmarło w wyniku zarazy i musiało minąć blisko sto lat, zanim życie się Odrodziło. Jednym z symboli powrotu do życia, jest ogromna pseudo-kopuła wieńcząca przepiękną katedrę Santa Maria del Fiore we Florencji, rodzinnym mieście Ezio Auditore, głównego zabójcy gry. Jedną z pierwszych rzeczy, jakie zrobiłem w pięknej Florencji, było wdrapanie się na jej szczyt. Dlaczego? Odpowiedź jest tylko jedna – bo jest taka możliwość!

HISTORIA ALTERNATYWNA...

W pierwszej części Assassin's Creed, którą w numerze 105 NEO plus oceniłem na 8.5 (zaznaczając jednak, że gra bywa monotonna i trzeba to przełknąć), poznaliśmy niejakiego Desmonda – na pozór zwykłego koleżkę, który w symptomatycznym roku 2012 jest przez złą korporację poddawany dziwnym badaniom. Desmond za pomocą maszyny zwanej Animus „przeżywa" wspomnienia swego odległego przodka, żyjącego pod koniec XII wieku asasyna Altaira walczącego z Templariuszami (i nie tylko) w Ziemi Świętej. Jak się okazuje, gdy zakręcona fabuła zaczyna nieco odsłaniać – korporacja Abstergo, która więzi Desmonda, to kontynuatorzy dzieła Templariuszy, a Desmond jest współczesnym asasynem, którego inni asasyni chcą uwolnić. Nie wnikając za bardzo w szczegóły – na początku ACII

KURIER BORGIÓW Cwana to bestia, naprawdę ciężko go złapać, bo po dachach biega równie sprawnie, jak Ezio, o ile nie sprawniej – konsola precyzyjniej steruje. Czasami zawodzi go jednak SI i wbiega prosto na Ezio. Tym razem pogoniło go kilku strażników, przebiegli po dachach chyba całe San Gimignano. Aha, warto go ścigać, bo nosi przy sobie grubszą kaskę.

udaje im się to i Desmond z Animusa Abstergo przesiada się na Animusa w kryjówce Asasynów. Jak być może pamiętają ci, którzy grali w część poprzednią – Desmond zaczął zdradzać objawy tak zwanego „bleeding effect", czyli przejmowania umiejętności od postaci, której wspomnienia przeżywa. Pierwszą z tych zdolności był Orli wzrok, który między innymi pozwala wyróżniać wrogów w tłumie, a także dostrzegać rzeczy normalnie niewidzialne. Jak choćby tajemnicze napisy i znaki, wymazane krwią na ścianach laboratorium Abstergo przez jednego z poprzedników Desmonda, znanego jako Subject 16 (Desmond to Subject 17). Właśnie „bleeding effect" chcą wykorzystać Asasyni, by przeszkolić Desmonda w sztuce zabijania. Sprytny sposób na wprowadzenie gracza w tajniki sterowania, a przy okazji możliwość zapoznania się z nowymi mechanizmami.

...I NIEKONSEKWENTNA

W przygodach Altaira niekonsekwencji historycznych było stosunkowo niewiele, bo też nasza wiedza o tamtych czasach jest dość niekompletna – w grze występowały i ginęły postacie historyczne, ale już niekoniecznie wtedy, gdy miało to miejsce. Z grubsza wszystko się jednak zgadzało. Jednak Assassin's Creed II musi już o wiele bardziej naginać rzeczywistość historyczną, by przedstawić spójną historię.

ASSASSIN'S CREED II JEST JAK GRAND THEFT AUTO W CZASACH RENESANSU

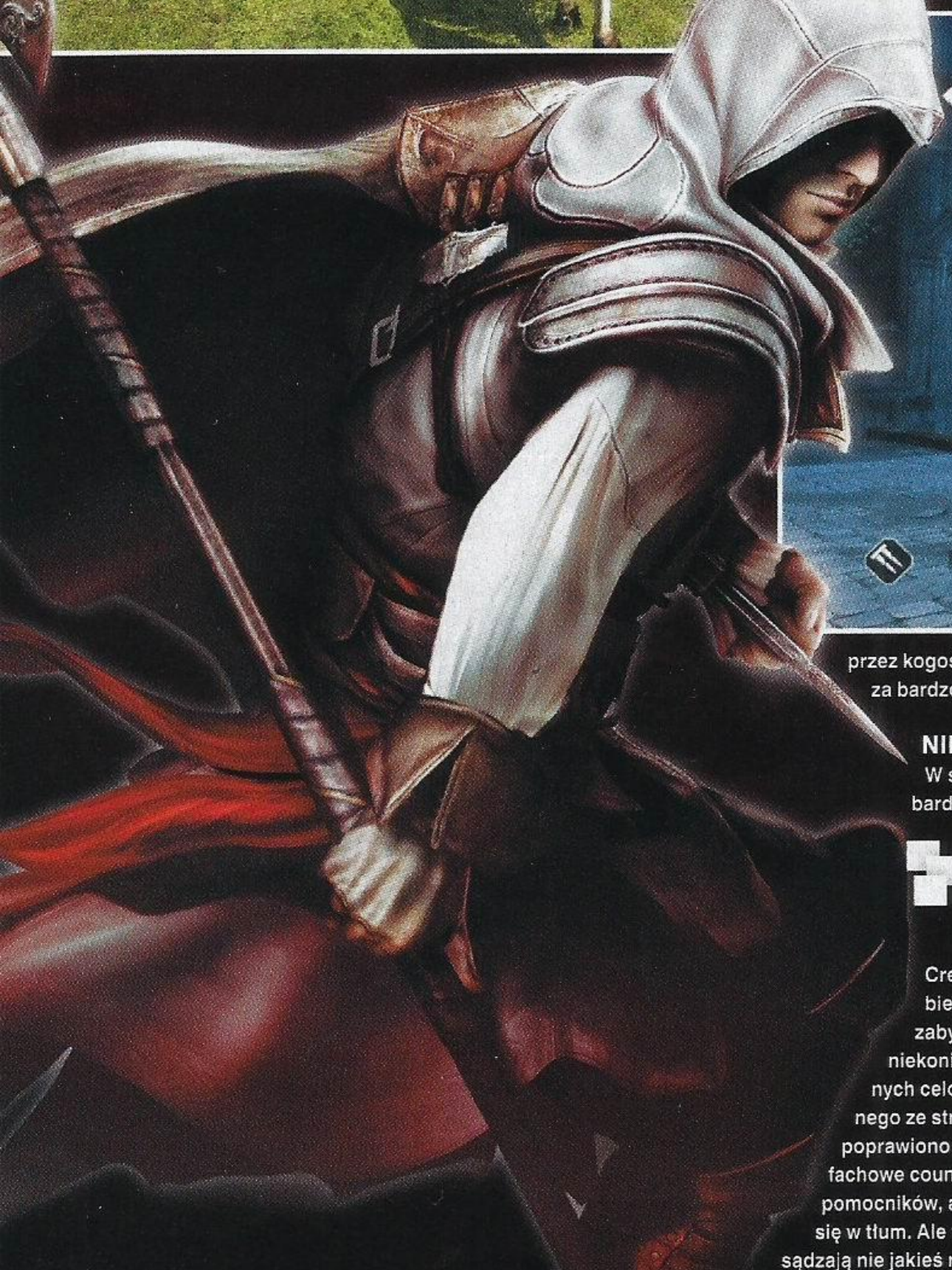
TO TYLKO GRA... Skok Wiary ze stumetrowej kampanili św. Marka w Wenecji to fajne przeżycie, ale jakoś nie wydaje mi się, żeby wóz z sianem to wytrzymał... Ezio przebiłby dno i wyrżnął o glebę.

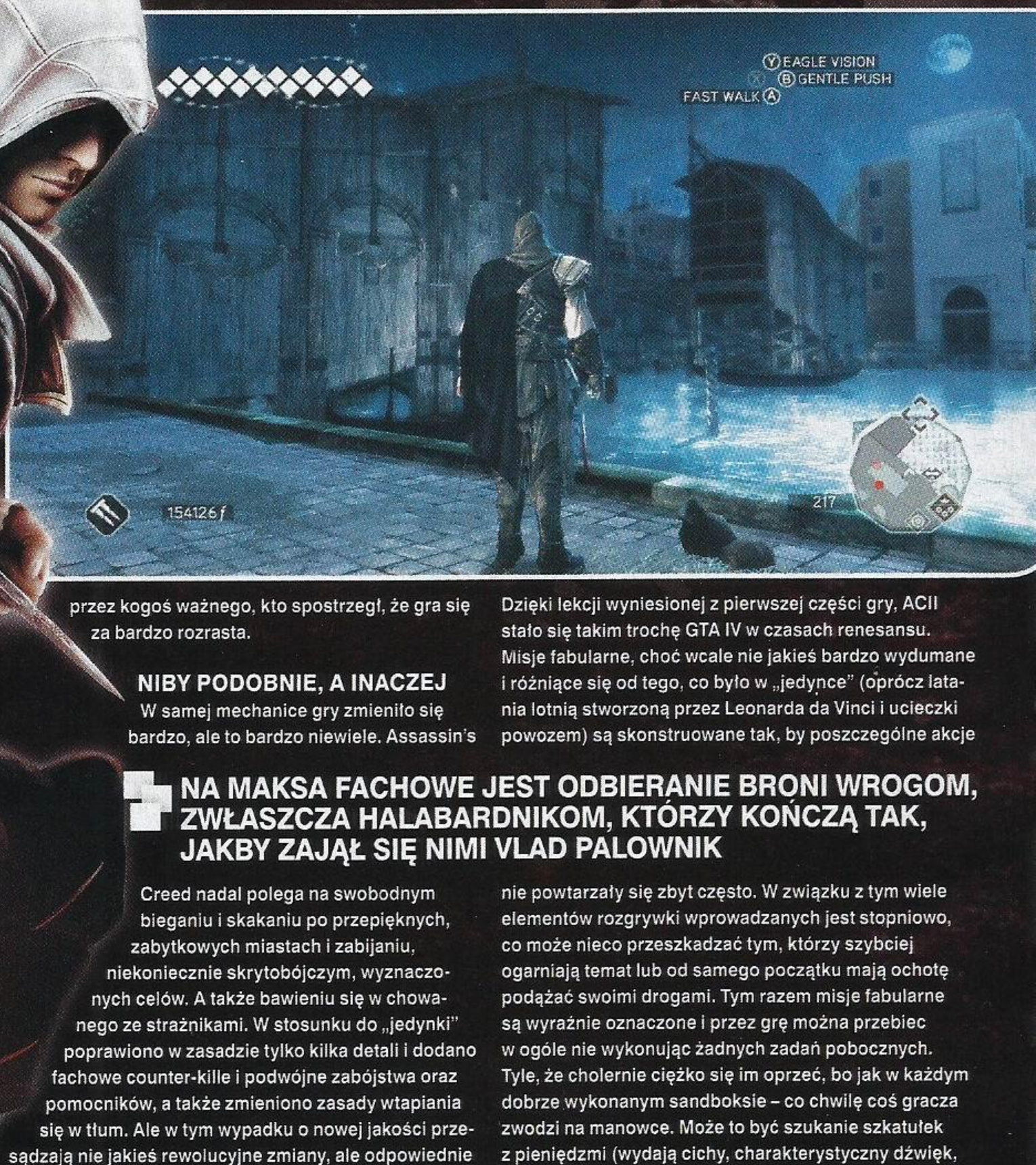
Czemu? Ponieważ konflikt Asasyni – Templariusze jest nadrzędny, to walka Dobra ze Złem, a życie doby włoskiego renesansu nie było tak czarno-białe, a poza tym było bardzo, ale to bardzo skomplikowane – niemal non stop zmieniały się układy wzajemnych frakcji i sojuszy. Stąd też w grze zostanie pominięta cała dekada, której zawarcie mogłoby poważnie skomplikować narrację i wprowadzić kolejne wątki do tej i tak już bardzo dużej gry. Być może taki jest również powód, dla którego całe miasto Forli zostało w grze niemal niewykorzystane. Jest to o tyle dziwne, że potencjalnie Forli mogłoby mieć bardzo istotne znaczenie dla fabuły i być areną wyeliminowania ostatniego ze spisku Pazzich, a także romansu Ezio, który mógłby w konsekwencji sprawić, że stałby się dalekim przodkiem... księżnej Diany. Jedyną szansą, że Forli i jej władczyni Caterina Sforza, zostanie należycie potraktowane, jest już w tym momencie wyłącznie DLC. I tak się zapewne stanie, bo ciężko uwierzyć, że Forli wraz ze sporymi przyległościami zostało stworzone tylko po to, żeby sobie Ezio przez nie przebiegł, spotkał przelotnie Caterinę Sforza i popłynął statkiem do Wenecji... Podobnie jest z kilkoma innymi sprawami w grze – postacie pojawiają się, Ezio dla nich zabija, albo romansuje z nimi, albo się czegoś uczy, a potem znikają, by już się więcej (w zasadzie) nie pojawić. Owszem, wszystko można zwalić na „synchronizację" z Animusem, ale to trochę pójście na łatwiznę. W sumie fabuła jest wciągająca, ale miejscami nieco niedopieszczona, albo pocięta

NO FUTURE?
Teorie spisku są fajne i w ogóle, ale po tej części widać już, że feedback nie był zbyt przychylny dla Desmonda i zastanawiam się, jak w ogóle Ubi chce wybrnąć z tego problemu, bo ciężko mi sobie wyobrazić system z AC w teraźniejszości. Zostawmy to jednak i popuśćmy wodze fantazji tak po konkrecie. Assassin's Creed ma szansę stać się GTA w przeszłości – każda epoka może przecież zostać odtworzona w Animusie. Można na przykład wcielić się w tych wszystkich legendarnych asasynów, których groby odnajdujemy w ACII. Zobaczymy, czy Ubi skusi się na takie rozwiązanie. Ja bym się nie obraził.

DZIWKI I KONDOTIERZY Wtapianie się w „tłum" składający się z czterech prostytutek wydaje się śmieszne, ale przecież nie mamy się do nich upodobnić tylko wyglądać na klienta. Z kolei najemnicy walczą koszmarnie słabo, dokładnie w tym samym stylu statystów, co strażnicy.

AC: LINEAGE To nowela filmowa wprowadzająca w akcję drugiej części Assassin's Creed. Zaczyna się od sceny zabójstwa władcy Mediolanu, Galeazzo Marii Sforzy, a dalej prezentuje kilka postaci uczestniczących w spisku mającym nie tylko obalić Medyceuszy we Florencji, ale też umocnić władzę Templariuszy nad Kościołem, a co za tym idzie – całym znanym światem. Polecam, znajdziecie go na youtube lub oficjalnej stronie gry: www.assassinscreed.com





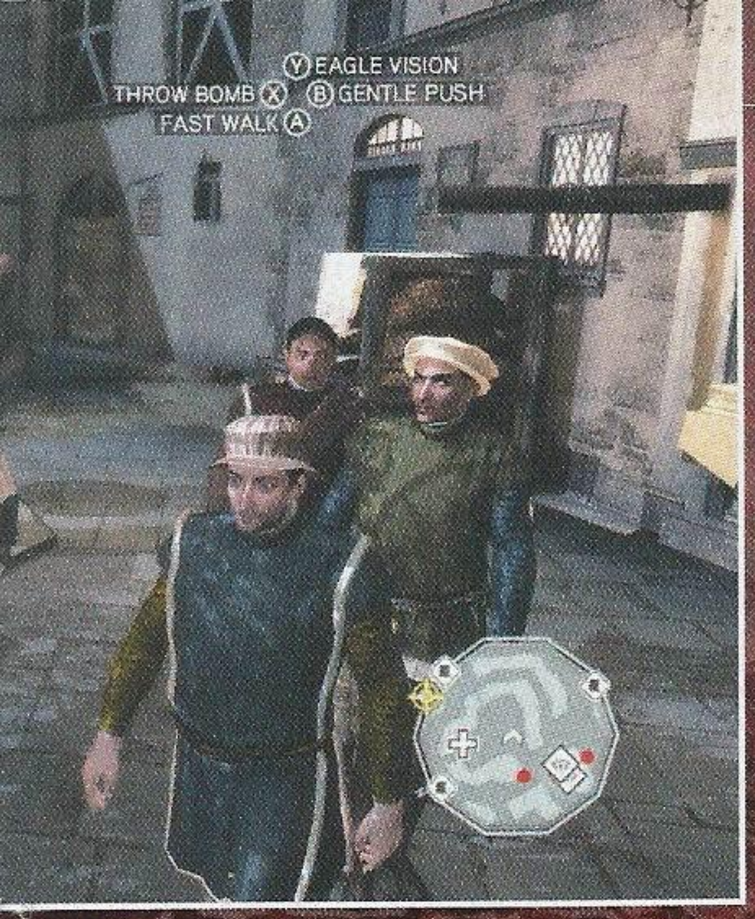
przez kogoś ważnego, kto spostrzegł, że gra się za bardzo rozrasta.

NIBY PODOBNIE, A INACZEJ

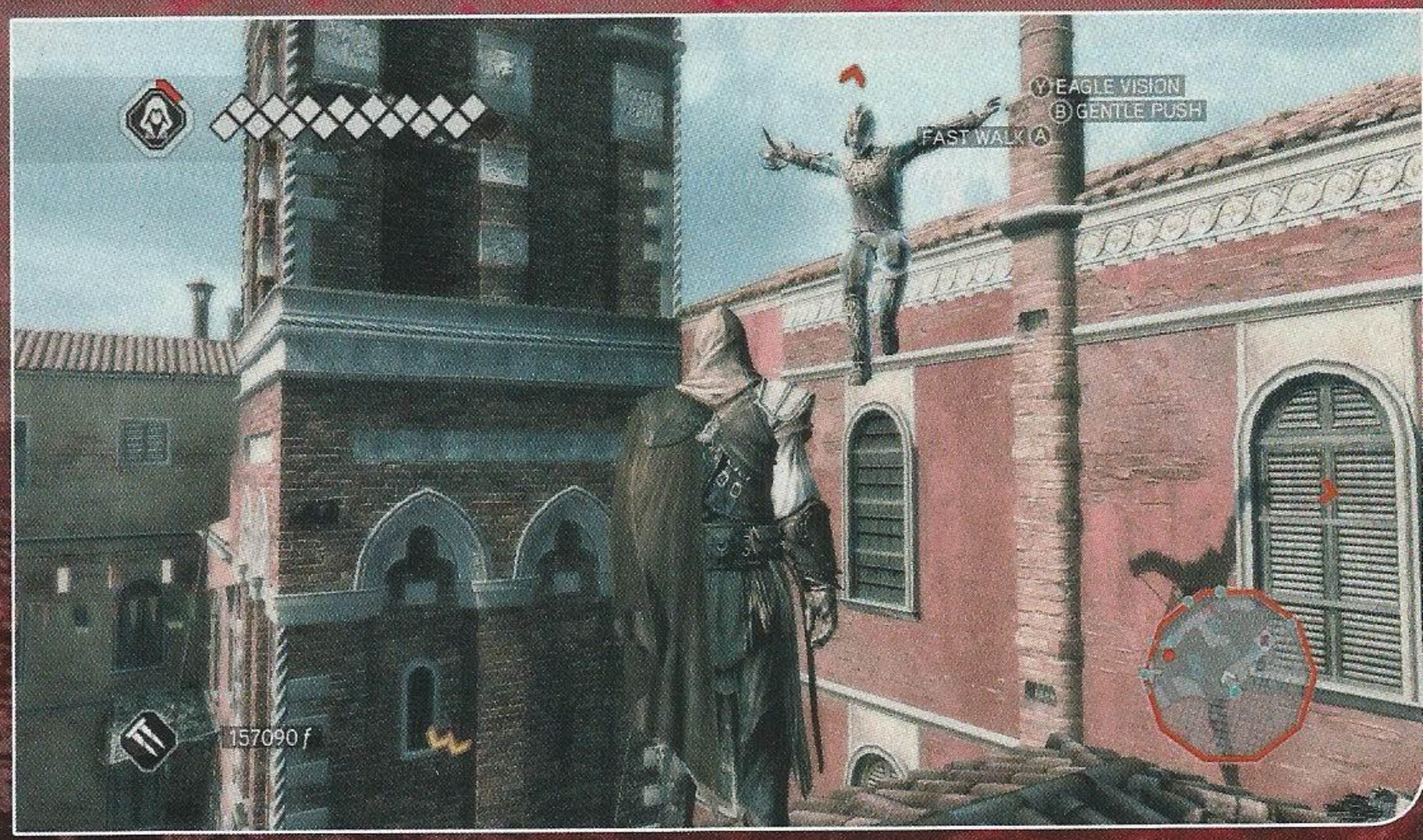
W samej mechanice gry zmieniło się bardzo, ale to bardzo niewiele. Assassin's Creed nadal polega na swobodnym bieganiu i skakaniu po przepięknych, zabytkowych miastach i zabijaniu, niekoniecznie skrytobójczym, wyznaczonych celów. A także bawieniu się w chowanego ze strażnikami. W stosunku do „jedynki" poprawiono w zasadzie tylko kilka detali i dodano fachowe counter-kille i podwójne zabójstwa oraz pomocników, a także zmieniono zasady wtapiania się w tłum. Ale w tym wypadku o nowej jakości przesądzają nie jakieś rewolucyjne zmiany, ale odpowiednie zbalansowanie rozgrywki i lepsze jej poprowadzenie. Dzięki lekcji wyniesionej z pierwszej części gry, ACII stało się takim trochę GTA IV w czasach renesansu. Misje fabularne, choć wcale nie jakieś bardzo wydumane i różniące się od tego, co było w „jedynce" (oprócz latania lotnią stworzoną przez Leonarda da Vinci i ucieczki powozem) są skonstruowane tak, by poszczególne akcje

NA MAKSA FACHOWE JEST ODBIERANIE BRONI WROGOM, ZWŁASZCZA HALABARDNIKOM, KTÓRZY KOŃCZĄ TAK, JAKBY ZAJĄŁ SIĘ NIMI VLAD PALOWNIK

nie powtarzały się zbyt często. W związku z tym wiele elementów rozgrywki wprowadzanych jest stopniowo, co może nieco przeszkadzać tym, którzy szybciej ogarniają temat lub od samego początku mają ochotę podążać swoimi drogami. Tym razem misje fabularne są wyraźnie oznaczone i przez grę można przebiec w ogóle nie wykonując żadnych zadań pobocznych. Tyle, że cholernie ciężko się im oprzeć, bo jak w każdym dobrze wykonanym sandboksie – co chwilę coś gracza zwodzi na manowce. Może to być szukanie szkatułek z pieniędzmi (wydają cichy, charakterystyczny dźwięk, gdy jest się w pobliżu), zbieranie piór, mordowanie



EZIO ZNACZY ORZEŁ Podstawą znajomości każdego miasta jest wspięcie się na wszystkie punkty widokowe, by odsłonić mapę ulic poniżej. Najdłużej męczyłem się z ceglanym, gotyckim kościołem Santa Maria Gloriosa dei Frari w Wenecji (niedaleko pracowni Leo) – zanim zaczniecie się na niego wspinać nauczcie się specjalnego skoku od weneckich złodziei, ja go nie znałem i na próżno szukałem drogi na górę...



na zlecenie, ganiane za kurierami Borgiów lub kieszonkowcami, ulepszanie swej rodowej rezydencji w Monteriggioni, kupowanie broni i dzieł sztuki, farbowanie ciuchów, ale przede wszystkim – odkrywanie Prawdy, czyli symboli umieszczonych na niektórych budowlach, rozkodowywanie ich oraz rozwiązywanie związanych z nimi zagadek, a także poszukiwanie grobów legendarnych Asasynów, co związane jest z poziomami w stylu znanym z Prince of Persia: Sands of Time. A właśnie, w ogóle wygląda to tak, jakby Asasyni zastąpili starego, dobrego Księcia – są niemal identyczne walki, są elementy platformera, a nawet – gasp! – zagadki akrobatyczne. Lajtowe w porównaniu z tymi z Sands of Time, ale jednak. Aha, no i jest jeszcze zdobywanie stron tajnego „Kodeksu", który pozwala Leonardo da Vinci tworzyć kolejne zabójcze bronie. Wykradanie stron Kodeksu ze strzeżonych pomieszczeń jest na początku fajne, bo trzeba za pomocą kurtyzan lub złodziei odwrócić uwagę strażników, ale za którymś razem robi się dość schematyczne. Więc je sobie ubarwiałem...

TRUCICIEL Z WENECJI

Wynająłem cztery damy negocjowalnego afektu, ale już po chwili dwie zmyły się ze strażnikami z przechodzącego patrolu. Strasznie chutliwi ci milicjanci... Przed wejściem do banku, gdzie ukryta jest szkatułka z kolejną stroną Kodeksu, stoi czterech zakapiorów, więc wysyłam moje panienki, by odwróciły ich uwagę robiąc różne nieprzyzwoite gesty. Ciołki od razu odwzajemniają się tym samym i oczu nie mogą oderwać od ponętnych ciał, więc mam wolną drogę. Po chwili pergamin ląduje za pazuchą, ale – tak dla zabawy – wbijam zatrute ostrze w szczelinę zbroi zafascynowanego panienkami olbrzyma z nie mniejszym toporem. Już po chwili wpada on w szał i zaczyna wymachiwać bronią na oślep i powala dwóch swych najbliżej stojących kumpli. Czwartego wcale to jednak nie rusza i nadal wykonuje ruchy frykcyjne w kierunku równie niezdeprymowanych prostytutek. Zniesmaczony odwracam się na pięcie i odchodzę.

Po tym „incydencie", a także po paru innych, podobnych akcjach, doszedłem do wniosku, że póki się za bardzo nie kombinuje, póty wszystko trzyma się tu kupy. Na każde kilka fajnych, klimatycznych i dobrze przemyślanych akcji przypada jakiś kwas. Skradanie i planowanie misji niby jest ważne, ale walką wręcz można wykaraskać się z niemal każdych kłopotów. Strażnicy z łukami na dachach umierają nie podnosząc alarmu, a nawet jak coś krzykną, to niewiele to zmienia, bo nikogo to nie obchodzi. Wtapianie się w tłum jest przydatne okazjonalnie, bo Ezio mało kto się interesuje – niby jest wskaźnik tego, jak bardzo jest poszukiwany, ale zdecydowanie za rzadko zabójca staje się wrogiem publicznym numer jeden. Moim zdaniem powinien być bezlitośnie ścigany po zabiciu choćby jednego strażnika w otwartej walce lub na oczach innego, ale najwyraźniej tylko ja tak uważam. Z zewnątrz wszystko wygląda świetnie, ale dociekliwy gracz z łatwością zedrze pozłotę i dogrzebie się do smutnej prawdy – pod względem sztucznej inteligencji, systemu walki oraz rozwiązania splotu zależności pomiędzy różnymi akcjami, ACII jest bardzo zeszłogeneracyjne.

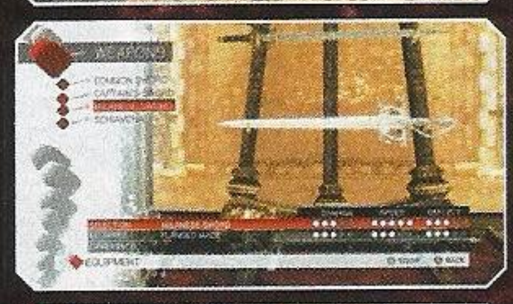
Weźmy na warsztat kolejną akcję, trzech strażników po stałej trasie patroluje mały placyk i za każdym razem przechodzą koło studni. W niej siedzi ukryty Ezio i korzystając z nowej umiejętności łapania i zrzucania wrogów, eliminuje ostatniego z trójki. Pozostali dwaj maszerują dalej jakby nigdy nic. Pewnie i tak nigdy nie słuchali co Giuseppe miał do powiedzenia... Ale po następnym okrążeniu dowódca strażników – Paolo – zostaje sam, bo Francesco również wylądował na dnie studni... Nie zmieniło to jednak jego zachowania, najwyraźniej rozmyślał nad czymś ważnym, na przykład co będzie na obiad, albo coś. No i nie zauważył studni i wpadł do niej, biedaczek.

STRAŻ, STRAŻ! Mimo szumnych zapowiedzi developerów, strażnicy wcale nie są jakoś specjalnie groźni, bo zdecydowanie za łatwo giną. Łuczników notorycznie zrzucałem z dachów do weneckich kanałów lub na bruk, a tych, co mieli być tacy nieustępliwi i równie szybcy, co Ezio, zabijałem jak tylko się zbliżyli. Gdyby karą za mordowanie strażników było to, że łucznicy zaczną strzelać bez ostrzeżenia, może bym się bardziej starał, ale tak – uciekałem przed nimi tylko dla zasady, że jak gonią to się zwiewa.

HOME, SWEET HOME, czyli wujaszek Mario zaprasza w swe skromne progi!

Po spotkaniu z wujkiem kondotierem (czyli kapitanem najemników), podczas którego pada kultowe „It's a me, Mario!", Ezio zostaje zaproszony do skromnego miasteczka Monteriggioni, którym od tego momentu będzie władał.

Na arenie przed wejściem do willi można solidnie potrenować walkę każdą bronią i z każdym typem przeciwników, najemnicy potrafią imitować styl halabardnika i grubasa z wielkim toporem. Znają też kilka brudnych sztuczek, jak choćby sypanie piachem w oczy.



W jednym z pomieszczeń umieszczona jest zbrojownia, w której można przejrzeć wszystkie swoje bronie, a jest ich całkiem sporo. Buławy, szable i miecze, a także różnego rodzaju sztylety, czy wzmacniana metalem rękawica działająca jak kastet. Toporów Ezio nie zbiera.

W innej komnacie willi rodu Auditore można przejrzeć wszystkie kupione pancerze oraz zbroję Altaira, którą da się zdobyć dopiero po zebraniu wszystkich pieczęci z grobów Asasynów. Kto przywiózł ją do Włoch? Pewien znany podróżnik, Marek co lubił grać w Polo.

Ekonomiczna strona gry jest trochę niedopracowana – po kupieniu większości ulepszeń, Monteriggioni zaczyna przynosić tyle kasy, że nie sposób jej wydać. Dzięki temu kupiłem najlepsze bronie i zbroje, a także skompletowałem kolekcję obrazów.

Nie każdemu muszą podobać się dzieła sztuki, ale mnie w pewien sposób urzekło to, że bezlitosny zabójca jest koneserem sztuki, prawdziwy człowiek renesansu według Makiawelego! Moim ulubionym obrazem jest portet Simonetty Vespucci pędzla Piero di Cosimo.

„Tajny" pokoik Ezio na strychu willi, nie ma w nim zbyt wielu ciekawostek, jeżeli nie liczyć portetów wszystkich załatwionych podczas gry wrogów. Podobnie, jak całe miasteczko i sama willa, pięknieje w miarę wydawanych na ulepszenia pieniędzy.

TAJEMNICE ZABYTKÓW
czyli zwiedzanie bazyliki św. Marka. I nie tylko

Po raz pierwszy w serii pojawiają się wnętrza tych wszystkich przepięknych budowli, po których skacze i biega asasyn. Dodatkowe zabytki do zwiedzenia można zdobyć wraz ze specjalnymi edycjami gry.

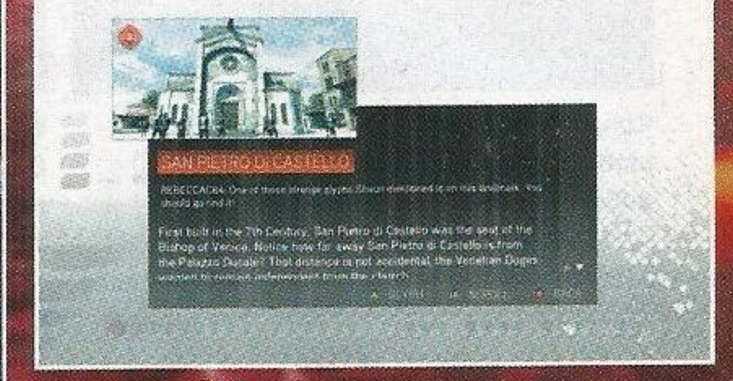
W budowlach oznaczonych na mapce specjalnym znakiem Asasynów, ukryte są sarkofagi legendarnych zabójców, a wraz z nimi pieczęcie niezbędne do odblokowania kraty strzegącej dostępu do największego wypasu w grze – zbroi Altaira i czarnego, atłasowego stroju, w którym Ezio wygląda jak konkretny BMF. Pierwszą pieczeć zdobywa się niejako przy okazji, podczas misji polegającej na podsłuchaniu spotkania Templariuszy w podziemiach kościoła Santa Maria Novella we Florencji. Pozostałe misje są już całkowicie dobrowolne, ale pokusę zdobycia nagrody ciężko jest odeprzeć. Pamiętajcie jednak, że na każdą z nich trzeba poświęcić około pół godziny. Jak się komuś spieszy, to może je sobie odpuścić i nic się wielkiego nie stanie.

Dwie z tych misji są bezkrwawe, polegają wyłącznie na odnalezieniu drogi do sarkofagu w stylu znanym z PoP: Sands of Time. Mają miejsce w dwóch najpiękniejszych świątyniach w grze, czyli w katedrze Santa Maria del Fiore we Florencji oraz w bazylice św. Marka w Wenecji (na screenach). W pozostałych czterech nie tylko trzeba znaleźć drogę, ale także pozabijać strażników.

TO WSZYSTKO NITPICKING

Generalnie ACII jest grą łatwą, co trochę mnie zmartwiło, bo jednak lubię wyzwania, więc tym bardziej zmartwił mnie brak poziomów trudności do wyboru. Szkoda, bo nie przypominam sobie, żebym choć raz zginął w regularnej walce – większość zgonów to przypadkowe spadnięcia z dużych wysokości, gdy Ezio skoczył nie tam, gdzie chciałem lub też desynchronizacje, gdy złamałem założenia misji – potrąciłem jakiegoś typka niosącego skrzynkę, ten ją upuścił, a strażnicy zaczęli się czepiać i mnie zdemaskowali. I niby miało być tak, że w walce Ezio wielkich szans nie ma, ale okazało się wprost przeciwnie – używanie

CBA W AKCJI! Ezio przyłapany przez czułego agenta Miela w chwili wręczania łapówki heroldowi, który informował lud o jego zbrodniczych poczynaniach! Innym sposobem zmniejszania notoriety jest zrywanie listów gończych i morderstwo urzędnika.



ENCYKLOPEDIA Z wpisów w dzienniku można dowiedzieć się wielu ciekawostek o napotkanych osobach, zabytkach lub zakupionych dziełach sztuki.

PŁYWAK I GONDOLIER Ezio umie pływać, a nawet nurkować, co przydaje się w kilku istotnych dla gry miejscach. Ucieczka do wody to niemal gwarantowany koniec pościgu. Gondola to z kolei całkiem wygodny środek transportu.

ukrytego ostrza i kontrowanie nim wszystkich ataków eliminuje przeciwników błyskawicznie. Nawet tych ogromnych, zakutych w zbroje płytowe. Ale jeszcze fajniejsze jest odbieranie broni, zwłaszcza właśnie topornikom oraz halabardnikom – ci kończą tak, jakby zajął się nimi Vlad Palownik. Tym bardziej, że – jak się dowiedziałem – Ezio to nie ninja, nie musi pozostać niezauważony, a nawet wprost przeciwnie, im więcej osób zobaczy jego rękodzieło, tym większy postrach u wrogów wzbudzi, więc całe to skradanie można sobie odpuścić. Wystarczy omijanie. Przeciwnicy, którzy mieli tak nieustępliwie ścigać Ezio, odpadają szybciej niż w „jedynce". Wiecie co jest najśmieszniejsze? Żadna z wymienionych wad nie zmienia tego, że jest to świetny tytuł, w który gra się z ogromną przyjemnością i radością. Szkoda mi tylko tego, jak świetną grą ACII mogłoby być, gdyby wykorzystano cały tkwiący w niej potencjał i dopracowano wszystkie szczególiki. No ale tak już ze mną jest, że im bardziej jakaś gra mi się podoba i im więcej w nią gram, tym bardziej rozkładam ją na czynniki pierwsze i tym więcej znajduję rzeczy, które mogłyby być lepsze, choć przecież są fajne i przynoszą mi masę radochy podczas zabawy.

O, jak choćby błędy w grafice, normalnie ich prawie nie widać, ale czasami Ezio stanie jedną nogą w powietrzu, albo to, że ramię przez pelerynkę przenika. Albo dorysowywanie się obiektów. Zwłaszcza tych mniejszych oraz cieni. Zdarzają się też chrupnięcia. I znów – czepiam się, jak rzep, a przecież ACII wygląda po prostu nieprawdopodobnie.

NIE MOGĘ ŻYĆ BEZ WIDOKU DUOMO!

Charakterystyczne sklepienie Duomo góruje nad Florencją, jak kopuła meczetu Na Skale nad Jerozolimą w „jedynce". Florencja została odwzorowana z ogromną pieczołowitością. Ilość szczegółików jest naprawdę niesamowita, tekstury nawet z bliska wyglądają świetnie i wykonane są tak, że każda ściana wygląda inaczej. Pęknięcia tynku są w innych miejscach, gdzie indziej widać cegły lub stalowe klamry przytrzymujące mury. Nie inaczej jest oczywiście w przypadku drugiego wielkiego miasta, które pojawiło się w ACII, czyli Wenecji – wycieczka na plac św. Marka w wirtualnym świecie jest chyba nawet lepsza niż w rzeczywistości, bo turystów mniej, a i gołębie wszystkiego nie obsrywają (tylko miejsca skąd można wykonać słynny Skok Wiary). Trzy pozostałe miasta to Rzym, o którym nic nie napiszę, żeby nie spoilować, a także ponure Forli oraz „Manhattan średniowiecza", czyli San Gimignano. Do tego dochodzi jeszcze trasa wiodąca przez góry z Florencji do Forli oraz obszerne okolice San Gimignano, gdzie znajduje się między innymi klasztor. Odległości te są tak duże, że lepiej poruszać się konno, a jak się komuś naprawdę spieszy, to może skorzystać z usług przewozowych – za odpowiednią opłatą można się błyskawicznie dostać do każdego z odwiedzonych już miast.

SKOK WIARY

Te dwadzieścia pięć godzin z Ezio w pięknej Italii, to była najlepsza doba z okładem, jaką spędziłem w tym roku z grami. Lubię swobodnie zwiedzać zabytkowe miasta, lubię klimaty średniowiecza, lubię szukać różnych pierdółek i chyba po raz pierwszy miałem ochotę zdobyć w grze wszystko, co jest do zdobycia. Ale nie każdemu musi się spodobać – fabuła jest wprawdzie prostsza i mniej serio niż poprzednio i więcej jest dowcipnych sytuacji, ale też o ile na początku wszystko rozwija się dość powoli i z pewnym pietyzmem, tak później zaczynają się nie do końca wyjaśnione skróty myślowe i przeskoki oraz dziwne wybory grywalnościowe tak, jakby wszystko mogło pojawić się w grze wyłącznie raz – tylko jedna sekwencja pościgu powozem i latania na lotni. Na całe szczęście do minimum ograniczono wizyty w prawdziwym świecie, a zagadki wyjaśniające teorię spisku nie polegają już na dobraniu się do skrzynki mailowej. Animacja Ezio i strażników czy głównych postaci jest świetna, miasta wyglądają po prostu genialnie, ale już twarze postaci podczas scenek przerywnikowych... Poza Ezio w zasadzie wszyscy wyglądają słabo w porywach do średnio. Udźwiękowienie jest spoko, choć przydałoby się więcej odzywek dla przechodniów i strażników, bo się powtarzają. I tak dalej i dalej. Nic jednak nie zmienia faktu, że to jedna z trzech najlepszych gier tego roku, obok Uncharted 2 i MW2, ale kilkukrotnie od nich dłuższa, z masą misji pobocznych i sekretów czekających na odkrycie, choć oczywiście bez multi. Mnie podobała się niebywale. ■■

POMOCNI?

Doktorzy leczą. Dziwki ochraniają i odwracają uwagę. Złodzieje na dachach walczą z łucznikami, a na ulicach odciągają strażników. A do czego służą najemnicy? W niektórych misjach walczą z przeciwnikami, ale poza tym nie są specjalnie przydatni. Raz postanowiłem nadymić w mieście i nasyłałem ich na strażników. Walczą fatalnie, bez mojej pomocy do teraz pewnie by się bili. Albo weźmy inną akcję z pomocnikami – nasłałem złodziei na strażników pod bankiem, ale jeden ze złoczyńców zablokował się framudze. Nie zmieniło to zachowania straży – pognali za jego kumplami, a potem wrócili na miejsce, gdy nieszczęśnik nadal próbował wbiec w ścianę. I nie zwrócili na niego uwagi.

TO JEDNA Z TRZECH NAJLEPSZYCH GIER TEGO ROKU, OBOK UNCHARTED 2 I MW2, ALE KILKUKROTNIE OD NICH DŁUŻSZA, Z MASĄ MISJI POBOCZNYCH I SEKRETÓW

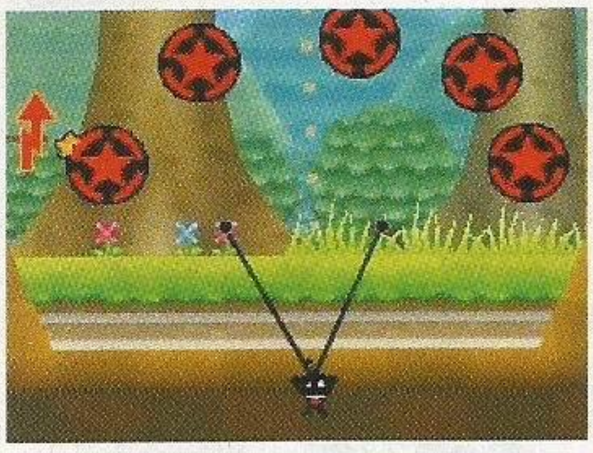
OCENA **9.1/10**

+ WCIĄGAJĄCA PRZYGODA BEZ UPIERDLIWYCH AKCJI Z JEDYNKI
– SI WROGÓW, ŁATWA, FABULARNE NIEDOCIĄGNIĘCIA

MOGŁO I POWINNO BYĆ 10/10

WIREWAY

▶ NDS // Konami



Konami spróbowało skodować przyjemną platformówkę kopiując design z dwóch popularnych gier na PSP.

WireWay przypomina połączenie LocoRoco z Pataponem, ale pod względem mechanizmów w pełni korzysta z dobrodziejstw dotykowego ekranu. Uśmiechnięty koleżka o posturze postaci z zeszytów gimnazjalistów, pokonuje poziomy dzięki hojnie rozmieszczonym linom. Stylusem trzeba je odpowiednio naciągnąć, wycelować w pożądane miejsce i puścić. Zaopatrzeni w taką wiedzę bez problemu przejdziecie WireWay, przed graczem nie postawiono bowiem wielkich wyzwań. Kreskówkowa i kolorowa oprawa ułatwia odbiór i nieco maskuje prostotę rozgrywki. Co z tego, że z czasem dochodzą inne umiejętności do wykorzystania, skoro i tak większość zabawy sprowadza się do wystrzeliwania postaci z miejsca na miejsce. Jako pełnoprawny tytuł wywołuje tylko uśmiech politowania, a przecież WireWay sprawdziłoby się jako mini-gierka do ściągnięcia za niewielką opłatą. Dużym plusem jest VS Mode do partyjek z kumplami, ale nie będę nikogo czarował, że to odkrycie roku. DS oferuje tyle znamienitych tytułów, że Konami musi się bardziej postarać, by zainteresować graczy. ■■ **Gonzo**

6.2/10

DJ STAR

▶ NDS // Deep Silver

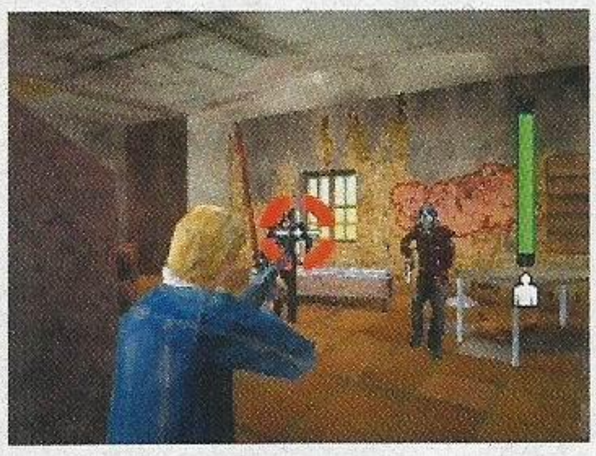
W tym roku najwyraźniej nadszedł czas, by porzucić gitary i gary, przesiąść się na miksery, chwycić za suwaki i zaprzyjaźnić z winylami.

Tak przynajmniej twierdzi Activision wydając DJ Hero, podobnie uważa Deep Silver wypuszczając grę może surową w formie, ale potrafiącą treścią przykuć do ekraników. Wcielamy się we własnoręcznie stworzonego DJ'a, który z każdą pomyślnie ukończoną imprezą może sobie pozwolić na coraz droższe ciuchy i w oka mgnieniu staje się pogromcą domorosłych trendsetterów. Zadania polegają na utrzymaniu na parkiecie wyznaczonej liczby osób, co może być łatwe na urodzinach koleżanki, ale kiedy przyjdzie zagrać w dużym klubie, robi się ciekawie. Utwory odblokowują się niemal co chwila, dopiero DJ Star udowodniło mi, że „Pjanoo" doskonale nadaje się do większości miksów. Trzeba jednak uważać na rytm, bo niezgrane piosenki brzmią gorzej niż Mandaryna na żywo. Przygotowano także kilka mini-gierek, które podbijają atmosferę imprezy i pozwalają nieco odetchnąć od skreczów. DJ Star jest co prawda brzydką grą, ale warto dać jej szansę, bo odpłaci co najmniej kilkoma godzinami świetnej zabawy. ■■ **Gonzo**

6.7/10

C.O.P. THE RECRUIT

▶ NDS // Ubisoft



Kapitalny pokaz ujarzmienia DS'a, bo do tej pory chyba tylko Chinatown Wars równie mocno obciążało układy konsolki.

Ubisoft wraz z C.O.P. pokazał, że handheld Nintendo dałby radę trójwymiarowemu GTA, gdyby tylko Rockstar podążyło tą samą drogą. Jednak coś mi mówi, że nieprzypadkowo CW było ukazane z lotu ptaka... Miasto w C.O.P. robi wrażenie, nic się nie dorysowuje, nie ma problemu ze znalezieniem auta na drodze, chodniki zapełniono przechodniami i wydawałoby się, że powielenie złotej formuły GTA powiodło się w stu procentach. Nic bardziej mylnego, po pierwszym szoku szybko nadchodzi refleksja, że gra się w to niewygodnie i wieje nudą. Fabuła o wspinaniu się po szczeblach kariery, a potem spadaniu z wysoka, jest w porządku, tyle że postacie wykastrowano z charakterów i ciężko się do nich przyzwyczaić. Jak w żadnej innej grze, przeszkadza brak jakiejkolwiek gałki do sterowania postacią, więc bieganie po Nowym Jorku męczy palce, a co gorsza – nieciekawe misje nie stanowią odpowiedniej motywacji. Podobają mi się pomysły w rodzaju krzyczenia do mikrofonu, aby wezwać karetkę, ale to za mało, by wysoko ocenić grę. Lepiej ją u kogoś obejrzeć. ■■ **Gonzo**

6.0/10

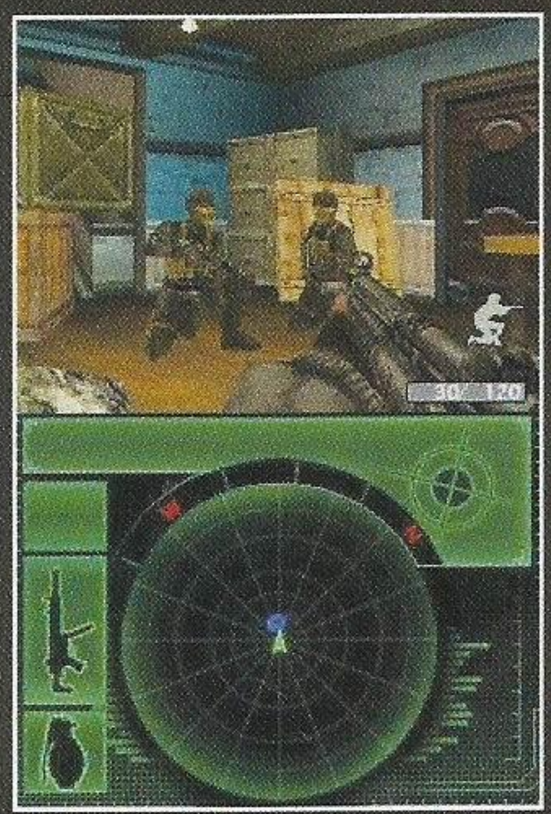
LEGO INDIANA JONES 2

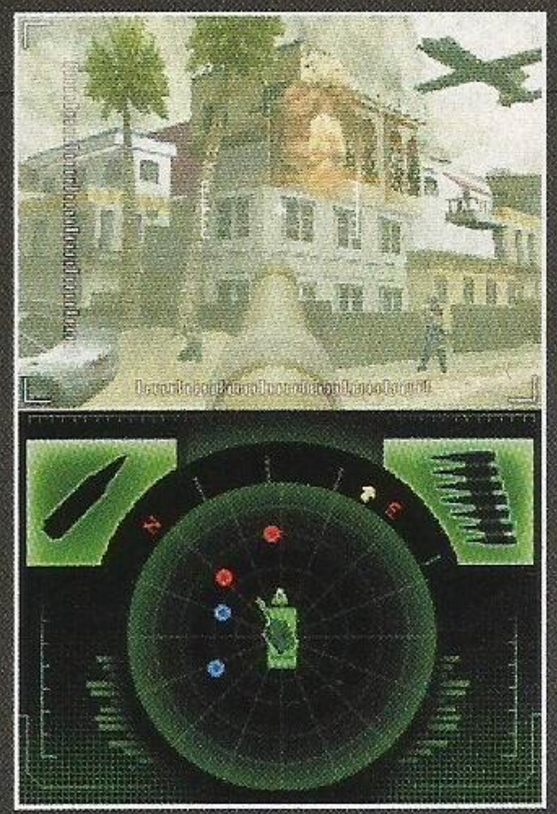
▶ NDS // LucasArts

Największym zawadiaką gier przygodowych jest teraz Nathan Drake, bezczeszczenie grobowców nadal należy do Lary Croft, ale Indiana Jones jeszcze kompletnie nie zdziadział.

Niestety, gry LEGO mają wadę – jeśli grało się w którąkolwiek z nich, to wiadomo, czego spodziewać się po innych. Gdyby ten tytuł ukazał się kilka lat temu, zgarnąłby bardzo wysokie oceny, ale niestety autorzy do granic eksploatowali sprawdzony schemat. Ta bańka w końcu musiała pęknąć, bo ile można śmiać się z pokracznych postaci, zbierać rozsiane na planszach klocki i zachwycać kooperacją? Największą nowością są miejscówki wzorowane na Królestwie Kryształowej Czaszki, choć poprzednie części też dostały nowe poziomy. Traveller's Tales nie próbują w łatwy sposób zainkasować kolejnych pęków „zielonych", wygląda na to, że po prostu nie mają pomysłu na serię. Ludki ruszają się trochę niemrawo, zupełnie jakby reagowały z delikatnym opóźnieniem na wciskane przyciski. Świat Indiany Jonesa jest mi bardzo bliski i pewnie dlatego nie żałowałem ani minuty spędzonej z tym sequelem. Szkoda tylko, że po drodze wyparował urok, jaki towarzyszył pierwszym grom z LEGO w tytule, ale dzieciakom na pewno się spodoba. ■■ **Gonzo**

7.0/10





CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED

PEŁNA MOBILIZACJA, STYLUS W DŁOŃ

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: Activision
- Producent: N-Space
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Sam nie wiem. DS chyba jednak niespecjalnie nadaje się do trójwymiarowych gier, ciężko na to patrzeć, pomimo faktu, że grafika jak na tę konsolę jest niezła, a i gra się całkiem fajnie. Mając tylko DSa, poszukałbym innych pozycji, takich, w których handheld Ninny jest potęgą. 9-10

Nie przypuszczałem, że moja prośba o zrecenzowanie nowego Call of Duty zostanie wysłuchana. W końcu zgłosiłem ją w ostatniej chwili. Może i nie jest to wersja przyprawiająca o szybsze bicie serca i bijąca wszelkie możliwe rekordy na świecie, ale poprzednie edycje spod devkitów ekipy n-Space były kapitalnymi strzelaninami. To mi wystarczyło, by z odpowiednim namaszczeniem obchodzić się z cartem z grą. Kilka dni wcześniej skończyłem niedługie Modern Warfare 2 i klimat współczesnego konfliktu zbrojnego był bliski memu sercu gracza. Jakość Mobilized uświadomiła mi tylko, jak genialny tytuł stworzyli goście z Infinity Ward.

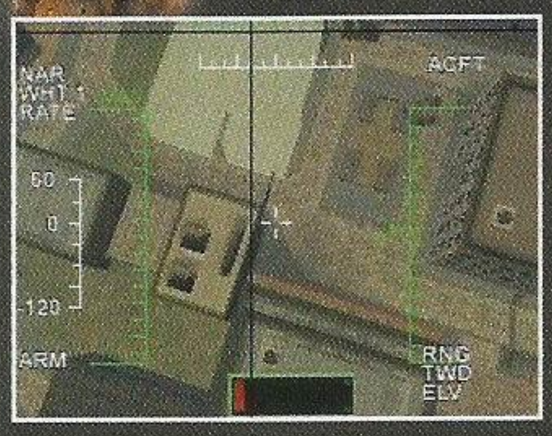
Ograniczenia handhelda Nintendo coraz częściej są nie do przeskoczenia, jeśli chce się stworzyć pozycję zaawansowaną graficznie. Poprzednie części Call of Duty robiły użytek z wnętrzności DSa w maksymalnym stopniu, a przynajmniej tak do tej pory sądziłem. Mobilized delikatnie podbija jakość grafiki, co objawia się większą liczbą przedmiotów na mapach, hojnie wykorzystywanymi efektami świetlnymi i... zwolnieniami animacji. Niestety, czasami gra potrafi chrupnąć i to nie tylko w chwilach wielkiej zadymy. Z drugiej strony aż przyjemnie patrzeć na niezłe animacje żołnierzy i sensownie wplecione skrypty – choć gdybym miał wybierać, wolałbym płynną rozgrywkę. Grafika jest efektowna tylko w porównaniu do gier na DSa, w zderzeniu z jakąkolwiek platformą (nawet PSX) grzecznie spuszcza głowę i chowa się do kąta. Nie mogę też napisać, że przy jakiejkolwiek akcji mojego oddziału nie spociłem się z wrażenia, bo po Modern Warfare 2 na stacjonarki, mało co przyprawia mnie o dreszcze.

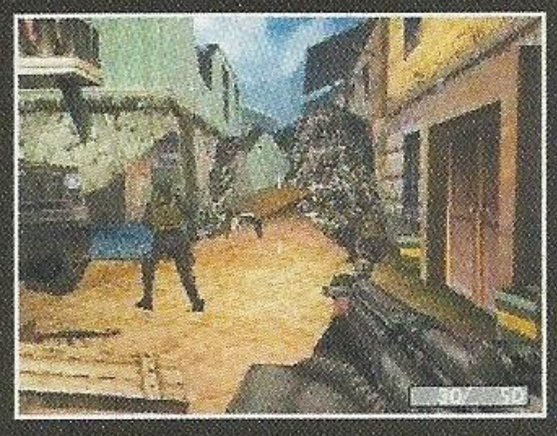
Historia toczy się obok wydarzeń z MW2, nie trzeba martwić się o spoilery – to jej jedyny plus, bo nie potrafi zainteresować i grałem tylko ze względu na oprawę i intuicyjne sterowanie. Autorzy są weteranami, jeśli chodzi o FPSy na dwuekranową konsolkę i także tym razem stanęli na wysokości zadania. Trening można spokojnie ominąć, każda umiejętność znajduje się dokładnie tam, gdzie jest najwygodniej. Kciuk w dół za odrobinę niedokładne celowanie, czasem gra nie wykrywa trafienia, choć wyraźnie ustrzeliliśmy wroga. Inteligencja przeciwników nie budzi respektu, choć wedle autorów jest dużo lepiej niż poprzednio. Moim zdaniem zatrzymano się na poziomie świniaków z Duke Nukem 3D, ale wynika to pewnie z możliwości konsoli. Na szczęście Mobilized zawiera całkiem niezłego multiplayera, jednak mapy nie są specjalnie odkrywcze i ten tryb raczej nie przykuje mnie do konsoli na długie tygodnie. Sześciu graczy online to całkiem rozsądna liczba, w tym roku nie miałem przyjemności sprawdzić lepszej strzelaniny na DSa, niech Activision da szansę n-Space wykazać się w innym gatunku. Ci goście to zdolniachy. ■■

OCENA **7.5/10**

+ ZRÓŻNICOWANIE, MULTIPLAYER, OPRAWA
– POTRAFI CHRUPNĄĆ, NICZYM NIE ZASKAKUJE

COROCZNA DAWKA DWUEKRANOWEGO COD





BAND HERO

NOWA MARKA CZY ZESTAW PIOSENEK?

txt: MIELU

X330 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MATT: Zawsze, gdy do redakcji przyjeżdża nowa gra muzyczna, od razu przerywamy pracę i zaczynamy zabawę. Tak samo było tym razem, tylko odechciało nam się grać, gdy zobaczyliśmy listę piosenek. Janet Jackson? Naprawdę? No Doubt? Robbie Williams i Kylie Minogue? Żaden z nas nie chciał grać tego na perkusji. Band Hero może spodoba się nastolatkom, w końcu to do nich (tych niezbuntowanych, niepalących szlugów i niesłuchających Nirvany) skierowana jest ta gra. Dziwię się twórcom, że nie wsadzili do niej bohaterów filmu „Twilight". Skoro mogli oblać menu różem i fioletem, to czemu nie pójść krok dalej i przenieść do gry emowampiry, na widok których młode dziewczęta mdleją? Przeniesienie wszystkich trybów z Guitar Hero 5, w tym również opcji grania na cztery gitary, albo śpiewania we czwórkę było strzałem w dziesiątkę, przynajmniej obejdzie się bez kłótni, kto na czym gra. Band Hero umożliwia graczom niedzielnym łatwy start w udawanym muzykowaniu, a o to chyba chodziło. 7/10

W odróżnieniu od Lego Rock Band, Band Hero nie jest grą dla dzieci. Ma ograniczenie wiekowe „od dwunastu lat". Do kogo zatem jest skierowana? Do ludzi, którzy z grami muzycznymi (a nawet z grami w ogóle) nie mają do czynienia, a być może chcieliby spróbować. Także do osób do tej pory trzymających się z dala od Guitar Hero i Rock Band z powodu muzyki. Nie każdemu podoba się gitarowe granie, a w nowej grze Neversoftu jest mało rocka. Są za to takie kawałki, jak „Kids" w wykonaniu Robbiego Williamsa i Kylie Minogue, „Wannabe" zespołu Spice Girls, „Y.M.C.A". grupy Village People czy też „So Yesterday" pani Hilary Duff. W sumie znalazły się tu piosenki z różnych gatunków muzycznych, sporo utworów popularnych, łatwo wpadających w ucho. W sumie sześćdziesiąt pięć, z czego tylko czterech nie da się wyeksportować do Guitar Hero 5. Z kolei z piątej części GH można zaimportować do Band Hero prawie siedemdziesiąt piosenek, więc pod tym względem jest bardzo dobrze. Z opcji tej skorzystają jednak zapewne nieliczni posiadacze obu gier. Dlaczego nieliczni? Bo Band Hero nie jest dla hardcore'owych wymiataczy, a dla casuali, których z kolei nie interesuje Guitar Hero. Ale to nieistotne. Liczy się to, że jest taka opcja i za to należą się autorom słowa uznania.

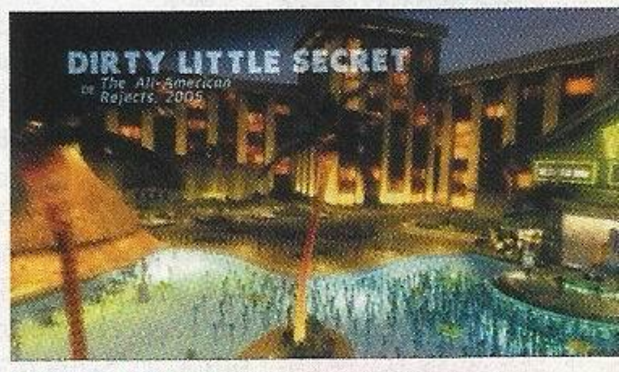
POPOWE KLIMATY

Band Hero ma jeden, ale za to bardzo duży problem. Spora część spośród tych ponad sześćdziesięciu piosenek, to kawałki, które kompletnie nie nadają się do grania na gitarze. O perkusji aż żal wspominać. Odpaliłem z ciekawości Evanescence – „Bring me to Life", wydawało mi się, że będzie się dobrze bębnić. Szybki, mocny, gitarowy utwór, a okazało się, że nie było w tym żadnej energii i brzmiało to jakbym uderzał w gary bez ładu i składu. Bez sensu. Ze Spicetkami jest jeszcze gorzej, grałem „Wannabe" i czułem się tym faktem totalnie zażenowany, a muszę dodać, że nikt mnie wtedy nie widział. Możecie sobie wyobrazić, jak złe było to doświadczenie. Sytuację ratują piosenki takich zespołów, jak Fall Out Boy, No Doubt, Papa Roach, 3 Doors Down. Bardzo fajnie, że Activision stara się trafić do graczy niedzielnych i zaszczepić im miłość do gier muzycznych, ale tego typu utwory pasują do SingStara, a nie do Guitar Hero. Bo jeśli jeszcze nie wiecie, Band Hero, to GH5 tylko z innym zestawem piosenek oraz innymi piosenkarzami, którzy wzięli udział w sesji motion-capture. Tym razem padło na Gwen Stefani z No Doubt, znaną w USA piosenkarkę country Taylor Swift oraz wokalistę Maroon 5 Adama Levine. Na szczęście autorzy odpuścili wskrzeszanie zmarłych. Wszystkie opcje zabawy z piątego Guitar Hero są dostępne tutaj. Gracze mogą szybko rozpocząć zabawę już w menu głównym (tryb Party Play), dołączenie się w locie do już grającej osoby również jest możliwe, podobnie jak szybka zmiana poziomu trudności bez konieczności włączania piosenki od nowa. Oczywiście w trybie Quickplay wszystkie kawałki są dostępne od samego początku, więc nie trzeba ich odblokowywać w karierze. Tę przechodzi się tylko raz i można w trakcie zmieniać instrumenty, grać samemu albo z kimś. Takich opcji oczekiwałbym od każdej gry muzycznej, bardzo mocno dało odczuć się ich brak w Lego Rock Band. I tylko jedna myśl nie daje mi spokoju. Band Hero wygląda jak klon Guitar Hero, taki zestaw piosenek, na dodatek niekoniecznie trafnie dobranych. Jedyną nową opcją jest Sing-Along, zmieniający GH w karaoke (w trybie Party Play). Grafika jest identyczna jak w GH5, brakuje czynnika odróżniającego tę grę od jej starszej siostry, czegoś, co uzasadniałoby użycie nowego tytułu. Jeśli to miał być debiut nowej marki na rynku gier muzycznych, to chyba coś poszło nie tak.

MISTRZ WAGI KOGUCIEJ

Poziom trudności jest wysoki, jak na grę dla casuali. Początkujący „muzycy", a jak rozumiem, to do nich skierowany jest ten tytuł, przy wielu piosenkach będą męczyć się już na medium, co w konkurencyjnym Lego Rock Band w zasadzie się nie zdarza. A zatem, co wybrać – Band Hero, czy grę autorstwa Harmonix i Traveller's Tale? Tam są lepsze piosenki i niższy poziom trudności, tutaj sporo fajnych opcji, jak Party Play, dzięki któremu można śmiało odpalić BH na imprezie. Neversoft nie wyciął trybu online, przygotował też ponad sześćdziesiąt piosenek, a konkurencja zatrzymała się na niecałych pięćdziesięciu. Jeśli chodzi o grafikę – lepiej wykonane jest Band Hero, a poza tym legoludki kompletnie nie nadają się na rockmanów szalejących na scenie. Krótko mówią, obie gry mają swoje wady i zalety, obie robią kilka rzeczy źle, ale w ogólnym rozrachunku, to produkt Neversoftu polecałbym casualom, gdyby tylko jacyś nas czytali. Zawodowym graczom-wymiataczom odradzam zakup Band Hero, no chyba, że dla nowej perkusji, o której więcej w ramce. ■■

ZAKAZANE PIOSENKI Kazunori Yamauchi wspominał kiedyś o Gran Turismo for Boys, skierowanym do młodszych odbiorców. Gra nigdy się nie ukazała, ale Neversoft najwyraźniej podchwycił temat i stworzył Band Hero. Za miesiąc Guitar Hero for Girls, a za dwa DJ Hero for Grandparents.



GWIAZDY PŁACZĄ Gwen Stefani i jej kumple są zdziwieni, że wirtualna wokalistka No Doubt może śpiewać piosenki innych zespołów. Podobno nie zgadzali się na to i chcą wojować z Activision. Ojej. Czytać umowy przed podpisaniem, lamusy!

Całkiem nowe gary

Do Europy Band Hero trafiło także w zestawie z instrumentami, w tym z nową perkusją. Ktoś w końcu pomyślał i przestawił belkę łączącą nogi urządzenia tak, że teraz można oprzeć o nią pedał. Czy nie można było tego zrobić od razu, podglądając jak problem z przesuwającym się pedałem rozwiązała konkurencja? Kształt zmieniły talerze żółty i pomarańczowy – teraz są okrągłe. Co ważniejsze, w nowej perkusji przyciski i krzyżak znajdują się z przodu. Urządzenie zajmuje odrobinę mniej miejsca niż poprzednia perkusja, jest też lżejsze. Nie macie jeszcze garów do GH? Możecie rozważyć zakup Band Hero dla nowej perkusji.

OCENA 7.3/10

➕ PARTY PLAY I RESZTA OPCJI PRZYJAZNYCH DLA NIE-GRACZY
➖ ROY ORBISON, SPICE GIRLS, HILARY DUFF I PERKUSJA? NAAH

CHCECIE POPU? KUPCIE SINGSTARA

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

DWA LATA PÓŹNIEJ ALTAIR WCIĄŻ MA RACHUNKI DO WYRÓWNANIA

txt: KAXI

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Gryphonite
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Ciężko mi było powrócić do grania jako Altair po zabawie z Assassin's Creed 2. Tak wielu elementów tu brakuje, jednak z drugiej strony nie można zapominać, że Bloodlines to przecież gra na konsolę przenośną. Można było się spodziewać, że będzie prostą platformówką lub przynajmniej będzie maksymalnie uproszczona (jak na DSa), a to normalny sandbox, kalka tego, co geniusze z UbiSoftu zrobili na HD-genach. Duży szacunek za to. Małe zróżnicowanie misji nie przeszkadza, za to fajnie byłoby, gdyby jednak trzeba było się skradać. Już czekam na kolejną część. 8/10

Ubisoft, jak dobry gospodarz, żadnej krowy nie pozostawia niewydojonej. Assassin's Creed osiągnęło kasowy sukces, więc szybciutko rozrosło się w serię, którą mogą się cieszyć posiadacze każdej platformy. Na HD-geny właśnie zawitał śmiercionośny Ezio, ale nie znaczy to, że Altair usunął się w cień – morduje dalej, ale tym razem na PSP. Bloodlines to tak naprawdę ta właściwa kontynuacja pierwszego AC, ponieważ podejmuje wątki oryginału. Mówiąc dokładniej, zaczyna się tam, gdzie skończyła część pierwsza. Templariusze salwują się ucieczką i trafiają na Cypr, a po piętach depcze im zakapturzony skrytobójca. Pojawia się również Maria, członkini zakonu wzięta przez Altaira na zakładnika, której rola w intrydze ulega stopniowej zmianie. Niestety, mimo sporej ilości przerywników, historia w Bloodlines jest raczej niewysokich lotów. Zwroty akcji są przewidywalne, a dialogi dość czerstwe, do tego zagrane przez przeciętnych lektorów. W sumie chodzi tylko o to, by gracz miał jakiś pretekst na zasztyletowanie kolejnego złego do szpiku kości jegomościa.

Powraca także Animus (swego rodzaju wehikuł czasu – kto grał, ten wie), ale wyleciały jakiekolwiek fragmenty rozgrywki związane z teraźniejszością. Nie wiadomo więc, kto i dlaczego interesuje się dalszymi losami Altaira.

TAK SAMO, CZYLI DOBRZE

Największym sukcesem Bloodlines jest to, że świetnie naśladuje pierwowzór. Racja, miasta zostały podzielone na mniejsze fragmenty, a liczbę przechodniów drastycznie przycięto, trzon zabawy pozostał jednak ten sam. Skakanie po dachach, wspinanie się po ścianach, chowanie w stogach siana – to wszystko pozostało bez zmian. Wachlarz ruchów bohatera wciąż jest bardzo szeroki, łącznie z legendarnymi Skokami Wiary, i to się chwali. System walki także nieźle się trzyma. Mając do dyspozycji wysuwane ostrze, sztylety do rzucania oraz standardowy miecz, można pokusić się o sprawne eliminowanie strażników. Problem leży jednak w tym, że Bloodlines kładzie niewielki nacisk na ciche zabójstwa. Nie licząc misji, w których samo bycie zauważonym oznacza porażkę, w sumie da się biec na pałę i rozwalać wszystkich w uczciwej walce. Cały czar pryska. Oczywiście, wciąż można próbować wypełnić zadanie w ładniejszym stylu, ale sama świadomość próżności tego trudu obniża motywację. Z drugiej strony, to gra na konsolę przenośną, więc powinna mieć nieco szerszy margines błędu. Z tego samego względu nie razi też aż tak bardzo mała różnorodność zadań. Przy dłuższej sesji widać, że praktycznie są może ze trzy schematy misji, ale jeśli ograniczacie się do godzinnych posiedzeń z handheldem, możecie tego nawet nie zauważyć.

Zauważycie za to z pewnością nachalny backtracking. Po wykonaniu większości zadań trzeba biegać z powrotem do kryjówki, co po trzecim razie zaczyna irytować, bo ani to widowiskowe, ani potrzebne, bo przecież Animusem można ładnie wszystko wytłumaczyć.

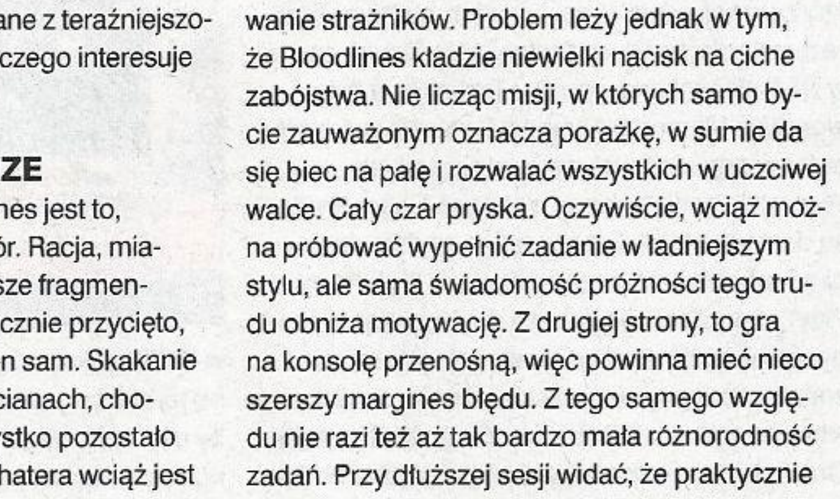
USTERKI

Naśladowanie wersji z dużych konsol jest zarówno siłą, jak i wadą gry. Z jednej strony świetnie przenosi na mniejszy ekran zasady zabawy oryginału, z drugiej praktycznie w każdym aspekcie robi to nieco gorzej. Po pierwsze, grafika, choć jak na standardy handhelda świetna, to oczywiście jest krokiem wstecz. Po drugie sterowanie – autorzy kombinowali jak mogli, by umożliwić swobodne manewrowanie kamerą, a przy tym nie zabierać bohaterowi żadnych ruchów, ale powiedzmy, że wyszło to bez rewelacji. Oznacza to mniej więcej tyle, że generalnie obłożenie klawiszy się sprawdza, ale pomyłki zdarzały mi się częściej, niż bym sobie tego życzył. Kolejna sprawa to zdecydowanie ubogie misje poboczne, które prawie zawsze polegają na wyrżnięciu w pień kilku typów. Wiem, że o sporej ilość walk już pisałem, ale to właśnie przez to Bloodlines w dużych dawkach jest mało strawne. Dobrze chociaż, że bossowie wprowadzają nieco świeżości. Trzeba przy nich trochę pokombinować i dobrać odpowiednią taktykę, by nie przegrać walki przed czasem. Nie są to może pojedynki tej samej skali, co w God of War, ale też konwencja inna.

Assassin's Creed Bloodlines to dobra gra, w której może i jest sporo niedoróbek, ale żadna z nich nie powinna nikogo zniechęcić do zabawy. Problem moim zdaniem tkwi jedynie w tym, kto będzie chciał ten tytuł teraz kupić. Fani jedynki zachwycają się już AC2, a nowi w Bloodlines się zwyczajnie nie odnajdą – nawet jeśli nie w rozgrywce, to zapewne w historii. ■■

JAK SIĘ PATRZY Bloodlines na pierwszy rzut oka może nie robić oszałamiającego wrażenia, głównie z powodu małej ilości detali oraz mgły spowijającej bardziej oddalone obiekty, ale w rzeczywistości zmusza PSP do nie lada wysiłku. Przy tak obszernych miejscówkach, płynna animacja i krótkie loadingi to powód do zadowolenia.

IDIOCI Wrogie nie grzeszą inteligencją, ale tak to już w skradankach bywa, że tylko odpowiednio głupi adwersarze umożliwiają satysfakcjonującą zabawę. Choć w grupie potrafią być groźni.



SZEŚĆ GODZIN Tyle mniej więcej zajmie Wam dokończenie perypetii Altaira. Nie jest to może jakiś oszałamiający wynik, ale w czasach, kiedy gry na duże konsole wcale nie są dłuższe, dobre i to, szczególnie, że to gra na handhelda.

OCENA 7.3/10

+ UDANE PRZENIESIENIE FORMUŁY Z DUŻYCH KONSOL
- SPORO DROBNYCH BOLĄCZEK I NIEDOCIĄGNIĘĆ

ALTAIR SIĘ ODROBINĘ POSTARZAŁ

Medaliony

Nie powinno nikogo zaskakiwać, że najfajniejsze w Bloodlines są wspinaczki po budynkach. Ganianie po dachach ze strażnikami i zdobywanie kolejnych wież, wciąż daje sporo satysfakcji, chociaż przybliżają zabawę bardziej do platformówki, niż do gry akcji. W każdym razie, warto nieco poszwendać się po mieście, by zdobyć srebrne i złote medaliony. Przeliczane są one na walutę, za którą pomiędzy kolejnymi rozdziałami da się nieco rozwinąć bohatera. Ot, więcej energii, silniejsze kombo albo szybsze znikanie z oczu przeciwnikom. Szkoda jedynie, że Altair nie zyskuje z czasem jakichś zupełnie nowych umiejętności – podbijanie statystyk to tylko kosmetyka, świeżości do zabawy nie wprowadza.

KONSEKWENCJA Prerenderowane przerywniki są tradycyjnie bez sensu i równie tradycyjnie prześmieszne. Szkoda tylko, że misje mają zerowy z nimi związek i nikt nie wyjaśnia, dlaczego króliki raz są na lotnisku, potem w szpitalu, następnie w fabryce, a w końcu znów na lotnisku.

RABBIDS GO HOME

CZY Z KRÓLIKÓW DA SIĘ WYCISNĄĆ JESZCZE WIĘCEJ?

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

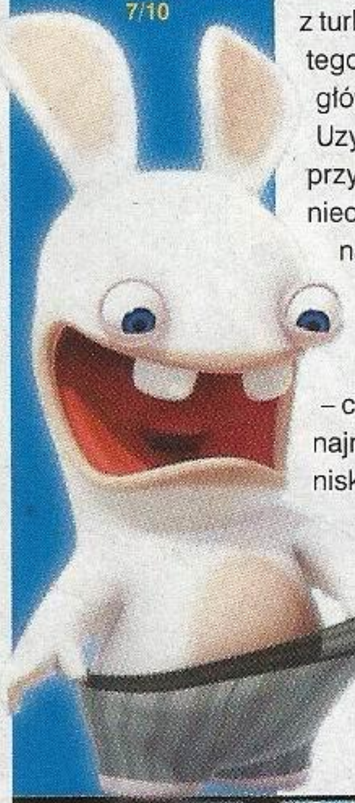
MARCELLUS: Popieprzone króliki bawią sie w swego rodzaju Katamari, tyle że z wózkiem na zakupy. Zabawa jest beztroska, głupawa i radosna. Szkoda, że grafa uboga, ale na Wii to w sumie nic dziwnego. Za to muzyczka jest absolutnie prześmieszna, zwłaszcza w wykonaniu swingujących królików. Warto.

7/10

Nowe maskotki Ubisoftu, które wyparły praktycznie całkowicie niegdyś popularnego Raymana, okazały się niezwykle medialne. Firma postawiła na ciekawą kampanię reklamową, zamieszczając regularnie w Internecie filmiki z królikami, dotyczące bieżących wydarzeń (chociażby olimpiady). Ale lubiani i rozpoznawani bohaterowie to tylko mała składowa dobrej gry. Trzecia, ostatnia część mini-gierek pokazała, że taka formuła na zwariowane króliki się wyczerpała i potrzeba czegoś nowego. Odpowiedzią okazała się platformówka, w której para uszatych prowadzi wózek sklepowy. Tak, wózek. To w żaden sposób nie mogło się udać.

ALE SIĘ UDAŁO

Sęk w tym, że wbrew wszelkim oczekiwaniom, Rabbids Go Home jest naprawdę zabawne. Seria zatoczyła niezłe koło i powróciła do gatunku, z którego się wzięła, ale zawiodą się Ci, którzy spodziewali się nowego Raymana. Gra epatuje tym samym zwariowanym humorem, co we wcześniejszych party games i przełożyło się to również na rozgrywkę. Sterowana „postać" składa się nie tylko z pary zwierzaków, ale również ze wspomnianego wózka, co częściowo zamienia RGH w grę wyścigową. Niczym w Mario Kart, wehikułem można wchodzić w wydumane, kontrolowane poślizgi, korzystać z turbo, czy wybijać się z ramp i hopek. Jakby tego było mało, dochodzi jeszcze atak oraz główne zadanie królików, czyli zbieractwo. Uzyskana w rezultacie mieszanka niby przypomina klasyczną platformówkę, ale nieco przyśpieszoną, w której nie ma miejsca na zatrzymanie się i wymierzenie skoku. Spora w tym zasługa projektów poziomów, w których zazwyczaj prze się do przodu, ewentualnie wybiera jedną z dwóch ścieżek – chodzi przecież o to, żeby rozgrywka jak najrzadziej zwalniała. Skutkiem ubocznym jest niski poziom trudności. Po raz pierwszy udało mi się zginąć dopiero jakoś w połowie gry. Z drugiej strony, nie stanowi to w tym przypadku aż tak wielkiego problemu, gdyż gra jest długa, a zaliczanie kolejnych poziomów sprawia sporą frajdę nawet pomimo braku poważnego wyzwania.



NA KSIĘŻYC!

Łatwo napisać „spora frajda", ale gorzej wyjaśnić, skąd się ona bierze. Wydaje mi się, że to zasługa dwóch elementów. Podstawą bez wątpienia jest monstrualna liczba śmieci (dosłownie, to nie miało być dosadne określenie) do zebrania na planszy. Króliki obmyśliły sobie, że aby dotrzeć na Księżyc, muszą usypać wielką wieżę z czegokolwiek, wyruszają więc owym wózkiem w poszukiwaniu absolutnie wszystkiego. Odzierają ludzi z ubrań, czyszczą sklepowe półki, kradną pacjentów ze szpitala i zwierzęta z pól. Generalnie nie przebierają w środkach. A po co właściwie wybierają się na ziemskiego satelitę? Chcą tam... wyspać się w spokoju. Fabuła trzyma poziom poprzedniczek.

Wracając jednak do rozgrywki, taka ilość przedmiotów na planszach sprawia, że gracz ma wrażenie nieustannego postępu. Niemal co sekundę przybliża się do celu i dokłada cegiełkę do budowy wieży na Księżyc. Sprytna, psychologiczna sztuczka autorów. Drugi element działający na korzyść gry, to ścieżka dźwiękowa. Z jednej strony mamy tu wiekowe klasyki, jak choćby Boney M, a z drugiej same króliki grające kakofonię na bębnach i trąbkach, rzekomo mającą coś wspólnego z jazzem. Wszystkie utwory są jednak bardzo dynamiczne i podkręcają tempo rozgrywki. A popis muzyczny pokręconych bohaterów na koniec każdej misji strasznie poprawiał mi humor. Trudno mi było się powstrzymać od natychmiastowego odpalenia kolejnego poziomu.

KONWENCJA?

Muzyka w Rabbids Go Home wypada świetnie, nieco gorzej jest niestety z grafiką. Spodziewałem się, że przy ambitniejszym podejściu do królików, Ubisoft postara się nieco bardziej. Nie chcę przez to powiedzieć, że gra jest brzydka, ale taka strasznie... minimalistyczna. Fakt, poziomy są spore, a i miejsce dla kilku przyjemnych efektów się znalazło, ale przyjęty styl wykonania budynków czy postaci ludzkich trąci lenistwem. Oczywiście, to taka konwencja, ale właśnie ta konwencja mi nie odpowiada. Tak samo, jak – rzadkie bo rzadkie – zwolnienia animacji, których raczej nic nie usprawiedliwia.

Rabbids Go Home nie jest typowym hitem okresu świątecznego, który powinien szokować oprawą i dostarczać niezapomnianych wrażeń. To tylko (i aż) nietypowa, dobrze wykonana platformówka, która na pewno spodoba się młodszym graczom oraz tym, którzy po de Blob szukają kolejnej perełki w gatunku. ■■

OCENA **8.0**/10

➕ SZALONY HUMOR, TO BARDZO NIETYPOWA PLATFORMÓWKA
➖ OSZCZĘDNA OPRAWA, NISKI POZIOM TRUDNOŚCI

ZASKAKUJĄCO I NIEODPARCIE ZABAWNA

W środku

By ukończyć misję, wystarczy dotrzeć do końca levelu. Ale warto pozbierać jak najwięcej wszelkiego badziewia i postarać się o wysoki wynik, by odkryć nowe gadżety do „kustomizacji" królików. I nie chodzi tu o zwykłe przebieranie zwierzaków w dziwne fatałaszki. Umiejscowiony wewnątrz wiilota kreator pozwala rozciągać i miażdżyć bohatera, przesuwać, powiększać, a wreszcie i usuwać mu z twarzy oczy oraz uszy. Umożliwia także malowanie delikwenta, rysowanie po nim, przyprawianie dziwnymi ozdobami (pokroju cegłówki w czaszce), a przede znęcanie się nad nim. Poza tym, że takim zmaltretowanym królikiem można potem oczywiście bawić się w głównym trybie lub też wysłać na konkurs poprzez specjalny kanał, który instaluje się w głównym menu konsoli.

ŁATWO ALE TRUDNO Same misje są naprawdę banalne i zginąć jest naprawdę trudno. Ale już zebranie stu procent przedmiotów z planszy to nie lada wyzwanie, do którego potrzeba kilku podejść.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

MESJASZ NIE PRZYBYŁ, REWOLUCJA W GRACH NIE NASTĄPIŁA, ALE MODERN WARFARE 2 I TAK RZĄDZI

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Infinity Ward
- Liczba graczy: 1-2 (18)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Przebiłem się przez kampanię podczas jednego posiedzenia, zajęło mi to około siedmiu godzin i bawiłem się naprawdę fantastycznie. Pomijając nieco absurdalną fabułę i naprawdę tani sposób jej ukazania. Myślę, że spróbuję za jakiś czas jeszcze raz na wyższym poziomie trudności, ale szczerze mówiąc na razie nie mam takiej potrzeby. Multi jest soczyste, obszerne, a po początkowych kłopotach z serwerami w wersji na PS3, już powinno działać bez pudła. Jako pakiet single + multi MW2 to doskonały produkt i na pewno warto go mieć. Czy podoba mi się bardziej niż pierwsze MW? Nie. Ale to ta sama liga skryptowanych mistrzów. **9/10**

Robert Bowling (znany również jako fourzerotwo) z Infinity Ward zdradził, że firma wcześnie podała datę premiery Modern Warfare 2, by zobaczyć – z czystej ciekawości – czy konkurenci przesuną termin wydania ich gier. „Pomyśleliśmy, że byłoby to całkiem zabawne, ale nie spodziewaliśmy się, by ktokolwiek to zrobił". Wiadomo, co było dalej, niemal wszyscy uciekli na początek 2010, i należy się spodziewać, że spora część tych tytułów spadnie dalej na wiosnę, a nawet lato przyszłego roku. Obawy wydawców okazały się uzasadnione, siedem milionów egzemplarzy MW2 sprzedanych pierwszego dnia to szokujący wynik. W ten sposób – wygląda na to, że niezamierzenie – Infinity Ward rozwiązali problem „świątecznego tłoku", ale czy ich nowa gra faktycznie jest ósmym cudem świata i czy zasłużyła na taką sprzedaż?

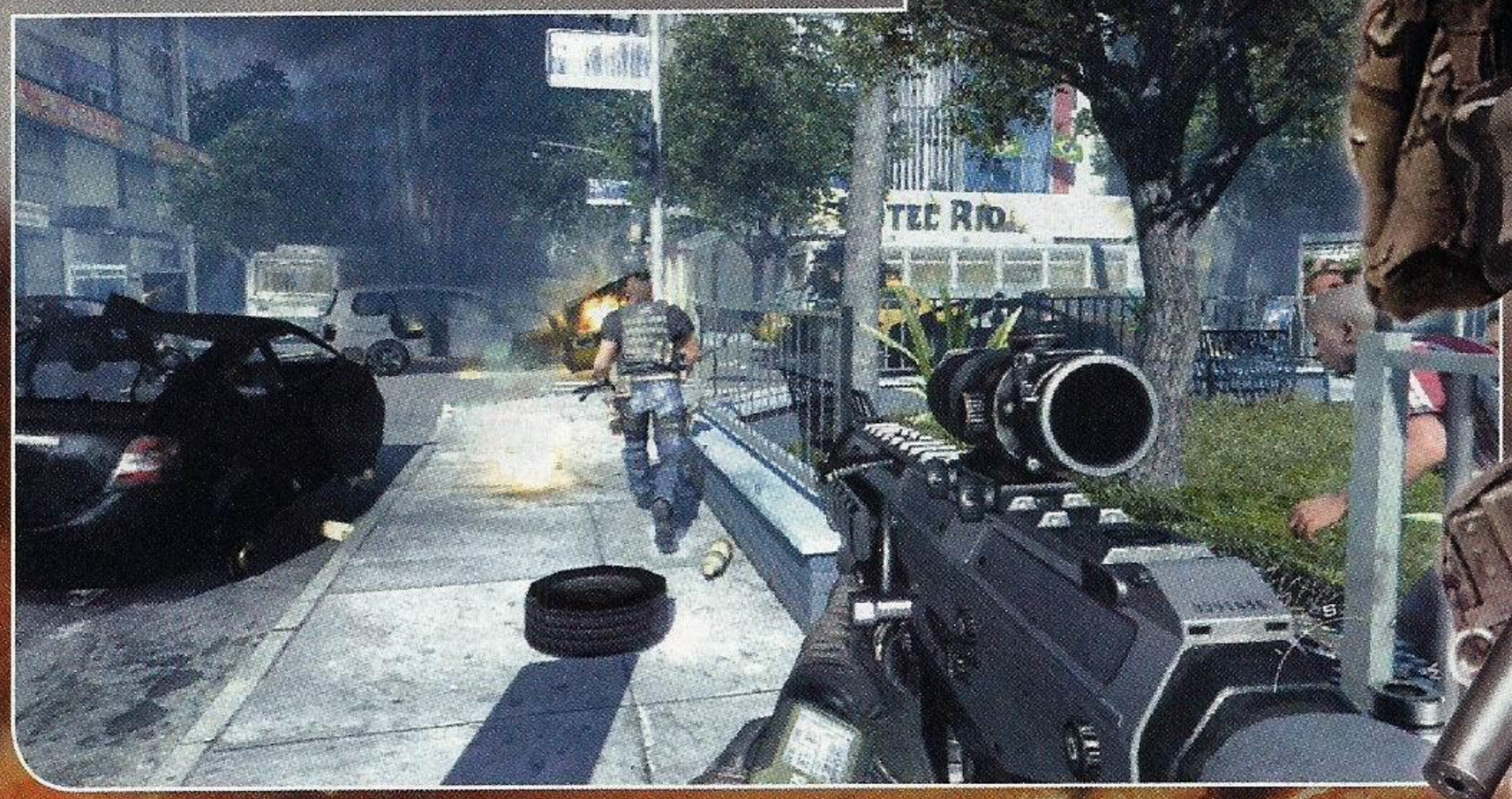
NIE ZNAJĄC MAPY

Czasy się zmieniły, dziś tryb multiplayer jest równie ważny, jeśli nie ważniejszy od kampanii singlowej, dlatego zacznę właśnie od tego elementu. W MW2 mogłoby w ogóle nie być singla, a gra i tak sprzedawałaby się w kosmicznych ilościach. Na pewno tryb ten jest wciągający, ale czy zabawny? Żeby odpowiedzieć na to pytanie, potrzebne będzie kilka miesięcy spokojnego fragowania. Na razie sporo osób słabo zna mapy, więc ucieka się do łatwego nabijania killi poprzez kampowanie. Kill cam, czyli kamera pokazująca zabitemu graczowi, gdzie stała osoba, która go sfragowała, pomaga w odnalezieniu przyczajonego cwaniaczka i odegrania się, ale nie zmniejsza to w żaden sposób irytacji po otrzymaniu serii w plecy. W kampowaniu przeszkadza UAV podglądający, gdzie znajdują się gracze oraz kropka pojawiająca się na mapie, gdy ktoś strzela bez tłumika. Zapewne sporo zmieni się, gdy gracze lepiej poznają mapy i będą bardziej świadomi, gdzie może przyczaić się przeciwnik. Ja najczęściej trafiałem na nich w kokpicie samolotu na planszy Terminal i w domku na Estate. Ta druga mapa podoba mi się chyba tylko we free for all, czyli deathmatchu każdy na każdego. W rozgrywce drużynowej nie ma szans wejść do domku, gdy wbije się do niego jedna ekipa. Wszystkie wejścia poobstawiane, granaty też nie pomagają, bo w stosunku do CoD5 zmniejszono ich liczbę i moc, więc trzeba szukać innego pomysłu na pokonanie wroga. Teoretycznie można rzucić do środka flarę i stworzyć w ten sposób nowy spawn point, ale i przed takim zagraniem przeciwnicy bronią się na przykład podstawiając miny claymore. Pozostaje chwycić tarczę i zasłonić się przed kulami. Piszę o tym, bo po zagraniu w multi mam mieszane uczucia, co do kilku mapek, niektóre z nich średnio nadają się do grania w drużynie. Nie rozumiem tylko, dlaczego gracze nie mogą jej samemu wybierać, co najwyżej pozostaje im opcja oddania głosu za zmianą wylosowanej przez grę planszy. Pewnie chodzi o to, że część z nich świeciłaby pustkami...

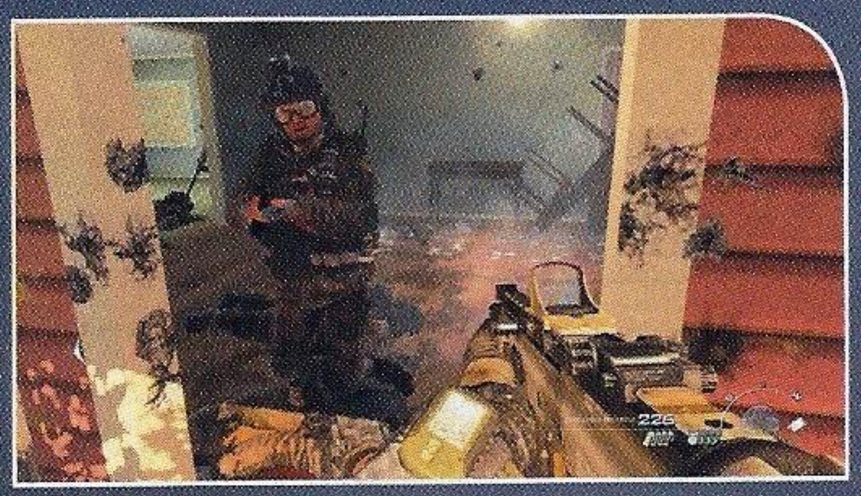
DOBRA SERIA

Do rozgrywki wieloosobowej przyciągnęła mnie zabawa w rozwijanie postaci, zdobywanie nowych broni i perków oraz odblokowywanie emblematów. Teraz można postaci przypisać na przykład flagę narodową, a z moich obserwacji wynika, że gdy tylko trafiałem na rodaka w ffa, natychmiast skupialiśmy się na polowaniu na siebie...

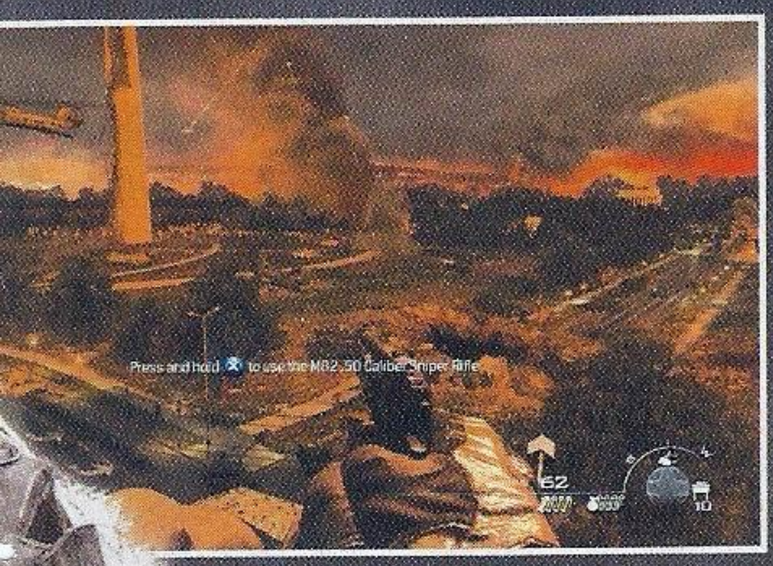
Emblematy wyświetlają się w prawym górnym rogu,



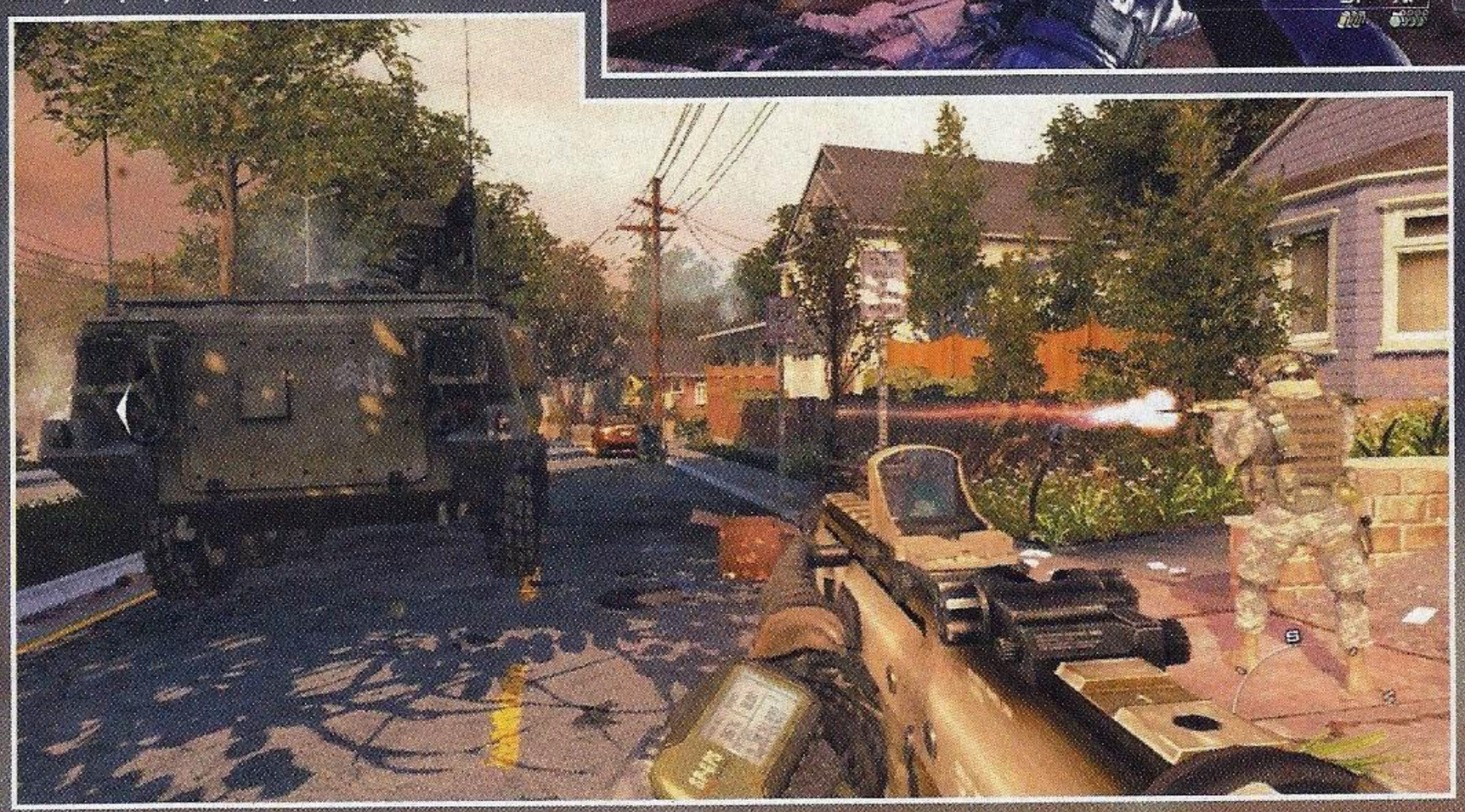
ODWOŁANA WOJNA Atak terrorystyczny na rosyjskim lotnisku, zadyma na ulicach Rio de Janeiro, strzelanina na parkingu przed Burger Kingiem – gracz co chwila rzucany jest w inny rejon świata, wciela się również w kilka postaci, z czego przynajmniej jedna ginie. To żaden spoiler, w Modern Warfare takie akcje to przecież normalka.



ROSJANIE ATAKUJĄ Może fabuła nie powaliła mnie na kolana, bo nie jestem Amerykaninem i nie łapię tej całej obawy Amerykanów przed inwazją Rosjan na ich kraj? Niektóre wątki ciężko zrozumieć, nie wszyscy złapią dlaczego tych dwóch zostało polanych benzyną i podpalonych...



HOLLYWOOD Helikoptery zbliżają się do twierdzy-gułagu, bohater zerka przez celownik karabinu snajperskiego i strzela do strażników. Nagle słychać huk – wybuchły rakiety wystrzelone z myśliwca. Po każdej takiej akcji kopara ląduje na ziemi.



gdy uda się zrobić coś wzbudzającego szacun u pozostałych graczy, na przykład strącić helikopter ostrzeliwujący walczących i nabijający łatwe fragi temu, komu udało się go wezwać. Opcja ta pojawia się oczywiście przy killstreakach, czyli serii kilku fragów na jednym życiu. Po trzech odblokowuje się dostęp do UAV, czyli podglądu pozycji graczy na minimapie, po pięciu można poprosić wsparcie lotnicze o zbombardowanie wskazanego obszaru. Gracz sam decyduje, do jakich bonusów otrzyma dostęp, trzeba je najpierw odblokować, wbijając się na odpowiednio wysoki poziom doświadczenia, a później wybrać trzy spośród kilkunastu. Uzupełnienie amunicji nie jest nawet w połowie tak fajne, jak opcja kierowania rakietą wystrzeloną z bezzałogowego samolotu Predator. Żeby uzyskać dostęp do bonusa, po zaliczeniu odpowiedniego killstreaka należy wcisnąć prawo na krzyżaku i rzucić racę w wybrane przez siebie miejsce. Dym jest kolorowy, widzą go z daleka wszyscy gracze, więc na pewno chętnie podbiegną, zabiją gracza i przejmą jego bonusa, który w postaci wielkiej skrzyni zrzucany jest z helikoptera. Nieuważnego gracza taka paczka może zabić, spadając mu na łeb, jednak bardziej dołujące jest, gdy skrzynia wyląduje poza planszą lub w innym miejscu, do którego nie sposób się dostać. Nic tak nie wkurza, jak zmarnowana szansa wezwania wsparcia ogniowego.

Nawet częste śmierci są mniej irytujące, a tutaj ginie się bardzo często. Quake'owców takie porównanie może obrazić, ale wielokrotnie czułem się jakbym grał właśnie w Quake'a lub inną równie szybką strzelankę. Ginie się co chwila, najczęściej serią w plecy, zwłaszcza na mapach, gdzie przeciwnik może wyjść dosłownie z każdej strony, również z góry. System spawnów nie działa najlepiej, często pojawiałem się tuż obok przeciwnika, więc od razu do niego strzelałem, lub sam padałem trupem. Co gorsza, czasem ginąłem sekundę po rozpoczęciu meczu, bo gra ustawiała mnie na wprost lufy innego gracza.

MULTI DLA KAŻDEGO

Trochę marudzę, a przecież multi wciągnęło mnie jak bagno i nie chce puścić. Podoba mi się, że jest szybkie i bardzo efektowne, co chwila coś wybucha, zwłaszcza, gdy ktoś dorwie bonusa za killstreaka, mapy ogólnie też są niezłe, choć szybko odechciało mi się grania drużynowego, za wyjątkiem Capture the Flag. Bawiłem się w zdobywanie perków, a następnie rozwijanie ich – teraz perki mają kilka poziomów „doświadczenia", więc np. bieganie może być szybsze w miarę jak się z niego korzysta. Bawiłbym się jeszcze lepiej, gdyby gra uważniej dobierała graczy według poziomów doświadczenia, wielokrotnie brałem udział w meczach, jednocześnie walcząc z ludźmi na poziomach w okolicy siódmego oraz czterdziestego. Wiem, że liczy się skill i nawet świeżak może wygrać, ale mimo wszystko, coś tu się nie zgadza.

Multiplayer jest bardziej przyjazny dla słabszych graczy, po części dzięki tak zwanym death streakom, czyli serii, gdy ginie się kilka razy pod rząd nie zaliczając fraga. Po trzech, czterech takich zejściach gracz dostaje – w zależności od perka – dodatkowe punkty życia albo może skraść na chwilę klasę przeciwnika, który go zabił, czyli jego bronie oraz perki. Większym ułatwieniem jest sposób, w jaki przyznawane są punkty. Szczęśliwe zagrania w stylu przerwania killstreaka czy zemsty na własnym zabójcy są sowicie nagradzane, a w tym samym czasie dobrze grający muszą się męczyć, by zdobyć dodatkowe punkty. Cóż, najwyraźniej tego trzeba się spodziewać po grze, którą mają bawić się masy.

KAMPANIA SINGLOWA JEST TROCHĘ GORSZA NIŻ W HICIE SPRZED DWÓCH LAT. NIE MOŻNA ODMÓWIĆ JEJ WIDOWISKOWOŚCI, MARZĘ O TYM, BY CO DRUGA GRA BYŁA TAK SPEKTAKULARNA, ALE SCENARZYŚCI ODJECHALI W STRONĘ FILMÓW O BONDZIE

NIE MA PRÓB BEZ BŁĘDÓW

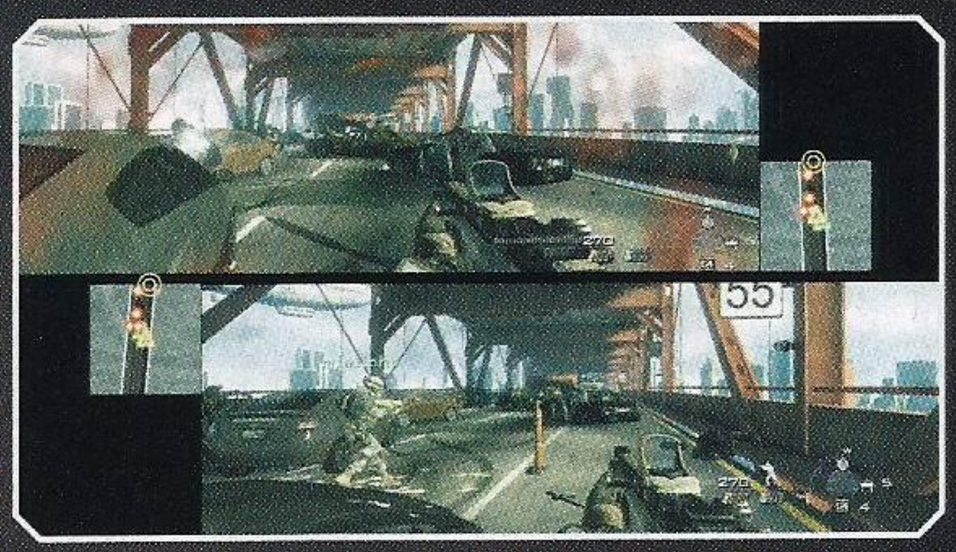
O ile tryb multi w MW2 może z powodzeniem zastąpić ten z CoD4, tak kampania singlowa jest trochę gorsza niż w hicie sprzed dwóch lat. Nie można odmówić jej widowiskowości, marzę o tym, by co druga gra była tak filmowa i tak spektakularna, ale scenarzyści odjechali w stronę filmów o Jamesie Bondzie (tych nowych) czy Jasonie Bournie. Jest superzłoczyńca, są nowocześni superbohaterowie – ekipa Task 141 – wkraczający do akcji jeszcze zanim rozpocznie się jakakolwiek wojna, ubrani w dżinsy, kamizelki

RESP-NO

Największą wadą CoD4 byli przeciwnicy odradzający się w nieskończoność, jeśli gracz nie parł przed siebie i próbował wszystkich wybić z bezpiecznej pozycji. Teraz respawnów nie ma, ale za to SI wrogów działa znacznie lepiej, dranie próbują zachodzić bohatera od tyłu, flankują, szukają drogi po dachach. Misja w Faveli bywa cholernie trudna, bo nie wiadomo, w którą stronę patrzeć – z każdej można dostać kulę. Szacunek dla Infinity Ward, bo udowodnili, że respawny nie muszą być zmorą filmowych gier akcji i FPSów w ogóle. Jeśli Treyarch znów skopiują ich pomysły, CoD7 ma szansę być dużo lepszy niż World at War.

SPEC(IAL) OP(ERATION)S
najlepszy tryb kooperacji w grach

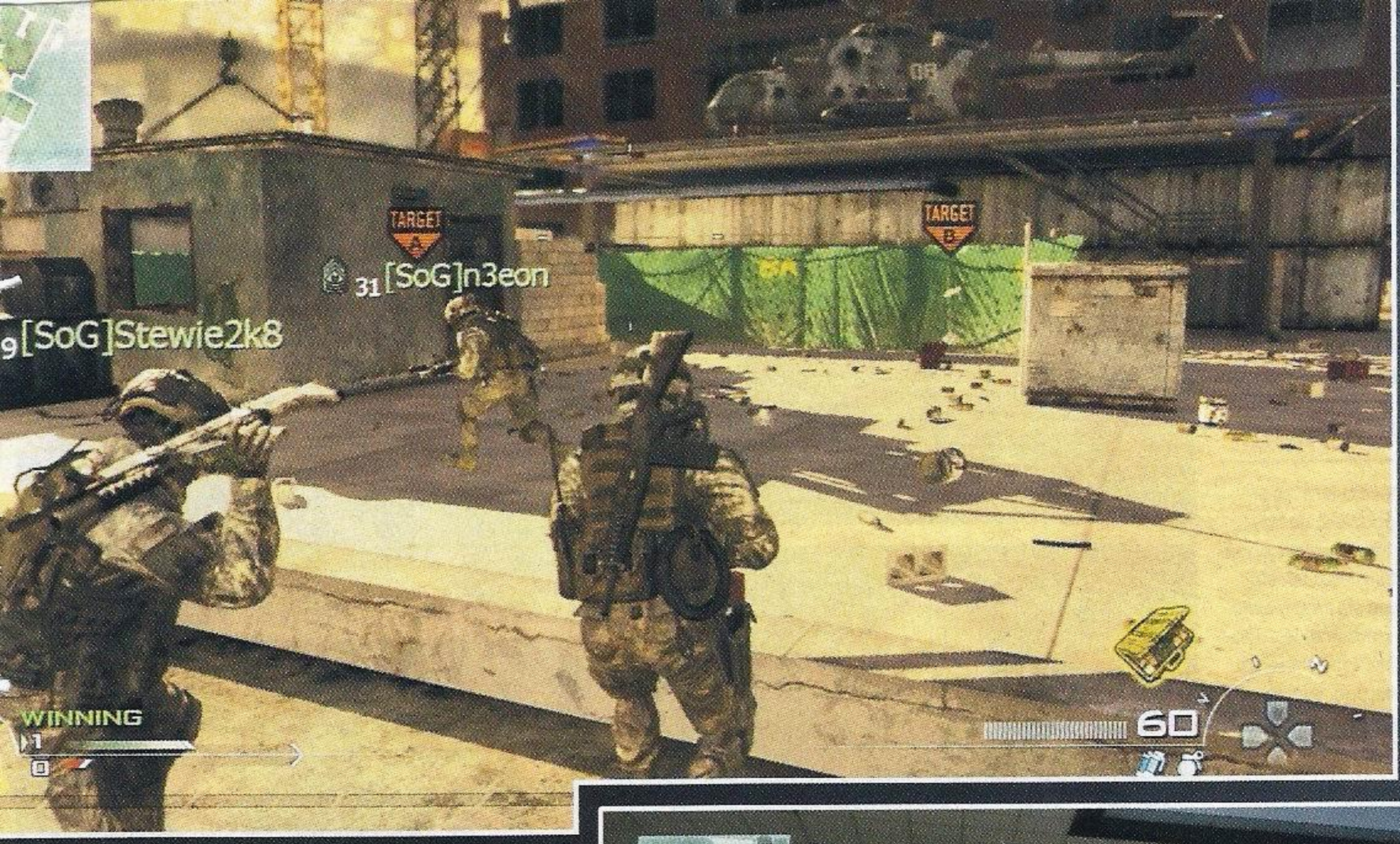
Gearsy mają Hordę, Uncharted 2 scenariusze koopowe, a Modern Warfare 2 ma wszystko



Spec Ops to najlepszy element gry, zestaw krótkich misji, które niby można przechodzić samemu, ale o tym, jak bardzo rządzą, można przekonać się dopiero zapraszając do zabawy drugiego gracza. Najlepiej do kanapowego koopa na podzielonym ekranie, jak lubi każdy hardcore'owy wyjadacz i gracze tęskniący za „starymi, dobrymi czasami". Misje przechodzi się na jednym z trzech poziomów trudności, każdy gracz ustawia poziom dla siebie, ale wtedy po zaliczeniu zadania gra wypłaca tylko tyle gwiazdek, ile należy się za ukończenie zabawy na niższym z wybranych poziomów trudności. Trzeba grać na veteranie, żeby zgarnąć wszystkie 69 gwiazdek. Łatwe to nie jest, ale we dwójkę poradzą sobie z tym zadaniem nawet przeciętni gracze, a satysfakcja jest ogromna. Przysięgam, spędziłem w tym trybie więcej czasu niż w singlu, momentami nawet lepiej się bawiłem. Jest kilka rodzajów misji – bronienie pozycji przed kolejnymi falami przeciwników, czyli horda; klasyczny koop, w którym trzeba współpracować, by dotrzeć do celu, na przykład na drugi koniec mostu (Left 4 Dead 2?); przemykanie po cichu za plecami przeciwników i likwidowanie kilku celów jeden po drugim w mgnieniu oka. Krótko mówiąc, wszystko, czego można oczekiwać od trybu kooperacji (za wyjątkiem przechodzenia kampanii w duecie). Dwie misje dostępne są wyłącznie dla dwóch graczy – jeden biega i walczy, drugi siedzi na pokładzie helikoptera lub AC-130 i czyści drogę temu, który pozostał na ziemi. Obie są świetne, ale ta druga to absolutne mistrzostwo, kapitalnie wygląda na czarno-białym obrazie wiązka laserowego celownika zamontowanego na karabinie gracza. Jedyny minus to brak losowości, misje są poskrytpowane i po zaliczeniu ich nie bardzo jest po co do nich wracać.

kuloodporne narzucone na T-shirty, ale za to bez hełmów. Nagle zaczął ulatywać klimat serii Call of Duty, więc łapano go, garściami wplatając do gry misje w Stanach Zjednoczonych zaatakowanych przez Rosję, przez co miałem wrażenie grania w dwie różne gry. Z drugiej strony, jeśli Inifnity Ward próbuje zmienić serię, czy wręcz odciąć się (tytuł Call of Duty dodano na siłę, pisany mniejszą czcionką na pudełku, na ekranie tytułowym nawet się nie pojawia), należy się spodziewać tego, że autorzy będą testować różne rozwiązania, tworzyć misje i przedstawiać historie, jakich nie dałoby się opowiedzieć, gdyby to była tradycyjna gra o zwykłych żołnierzach. A próbując muszą popełniać błędy.

Muszę to podkreślić, misje są kapitalne i poprzeczka dla gier akcji znów została podniesiona. Jeśli akcja, która zaczyna się wspinaczką po lodowej ścianie, zmienia się w skradankę w śnieżycy, by za chwilę przekształcić się w szaleńczą ucieczkę na skuterach śnieżnych, to ja nie mam żadnych pytań, a takich cudeniek jest znacznie więcej. Szalona jatka na bazarku w faweli, podczas której kule przecinają stoiska z owocami i kurami zamkniętymi w klatkach, jest nie mniej adrenalinopędna i, przepraszam za słowo, oczojebna niż walki na ulicach zdemolowanych amerykańskich miasteczek, czy akcja w gułagu, którą bohaterowie cudem przeżywają. O dziwo, najbardziej zapadają w pamięci akcje, gdy nie używa się broni – podpłynięcie nurków do platformy wiertniczej i ciche zabicie strażników, bieg do helikoptera po dachach „domów" w faweli, czy mocarna końcówka, jakiej nie powstydziłyby się najlepsze filmy akcji.



MOJA KLASA Każdy gracz ma swoją ulubioną broń i perki. Opcja tworzenia własnej klasy to podstawa.

PILNUJ PLECÓW Po osiągnięciu dziewiętnastego poziomu doświadczenia odblokowują się tryby rozgrywki sieciowej, w których akcja ukazana jest w TPP. Żołnierze poruszają się komicznie, czasami ślizgają się. Przy celowaniu kamera zjeżdża nad bark. Można pograć.

ALE O CO CHODZI?

W CoD4 były dwa wielkie „wow" – misja w Prypeci i wybuch atomówki. Problem w tym, że gdy ma się takie momenty w grze, ciężko przebić je w kontynuacji. Obrona Burger Kinga, strzelanie ze snajperki z helikoptera, spływ pontonem – te akcje i wiele innych, to takie małe „wow". Nie pozostaje nic innego, jak pokazać wybuch atomówki w kosmosie z perspektywy astronauty (miazga), zaatakować Stany Zjednoczone (autorzy zagrali na lękach Amerykanów najwyraźniej wciąż wierzących, że Rosjanie mogą ich zaatakować, i mało tego, autentycznie im dokopać), a nawet osadzić bohatera w roli agenta CIA próbującego przeniknąć w struktury organizacji terrorystycznej, zmuszonego do wzięcia udziału w masakrze cywili na lotnisku. Ta ostatnia akcja wzbudza wiele kontrowersji i wcale się nie dziwię – czegoś takiego jeszcze w grach nie widziałem. Nie mam nic przeciwko takim scenom, byle tylko były dobrze uzasadnione fabularnie. Tutaj jest tak sobie, ta misja pojawia się bardzo szybko, gracz nie ma szansy zrozumieć, co i dlaczego się dzieje. W ogóle historia opowiedziana w MW2 jest niezle zakręcona, a na domiar złego przedstawiona właściwie tylko podczas loadingów pomiędzy poziomami, czego kompletnie nie rozumiem, bo w ten sposób autorzy zrobili kilka kroków wstecz w temacie opowiadania historii w grach. W trakcie rozgrywki sterowanym przez konsolę postaciom usta się nie zamykają, ale oni zdają relację z wydarzeń na polu walki, bo są tylko partnerami w walce. Ponownie nie można wydawać im rozkazów, to gracz ma wykonywać polecenia starszych stopniem.

Atak Rosji na USA w odpowiedzi na masakrę na lotnisku oraz prowokowanie wojny tylko po to, by nakłonić ludzi do zaciągnięcia się do armii. to wątki grubymi nićmi szyte, ale polecam przed zagraniem obejrzeć jakiś film traktujący o spiskach, na przykład pierwszego Zeitgeista, nasłuchać się o tym, jak Amerykanie pozwolili na akty terrorystyczne 11 września, albo o prowokowaniu Japończyków do ataku na Pearl Harbour, byle dać pretekst USA do włączenie się do wojny. Mnie historia przedstawiona w MW2 przypadła do gustu, ale zrozumienie wszystkich wątków wymaga kilkukrotnego ogrania, co w tym przypadku nie oznacza godnej pochwały głębi, a nagannie poprowadzoną fabułę.

DO TRZECH RAZY SZTUKA

Już dla CoD4 warto było kupić dobry zestaw głośników 5.1 (przynajmniej!), w przypadku MW2 dźwięk jest jeszcze lepszy, wybuchy, okrzyki, odgłosy wydawane przez bronie, wspaniała muzyka Hansa Zimmera – to wszystko wprowadzi w ekstazę nie tylko audiofila. Infinity Ward po raz kolejny dostarczyło najlepiej udźwiękowioną grę, tym razem jednak nie udało im się zadziwić świata grafiką. Nie dokonał się skok jakościowy w stosunku do CoD4 i World at War, zdecydowanej poprawie uległy tylko tekstury twarzy. Animacja nie zawsze trzyma 60 fpsów, cienie są mocno ząbkowane, w zależności od wersji tekstury budynków są niezbyt ostre, rozmycia ekranu też nie robią wielkiego wrażenia. Pomimo tych drobnych błędów, grafika w Modern Warfare 2 to czołówka gier FPP i w ogóle, ale w tym roku tytuł najładniejszej gry należy się Uncharted 2, które swoją drogą na tle poprzedniczki wygląda znacznie lepiej, niż MW2 na tle CoD4. Nie chciałbym, żeby wyszło, że uważam najnowsze dzieło Infinity Ward za kiepskie. To cudowna, absolutnie topowa gra, którą polecam każdemu (kto jest pełnoletni), ale jest jak „Quantum of Solace" przy „Casino Royale" – nie dała rady przebić poprzedniczki, choć z drugiej strony ciężko powiedzieć, żeby była wyraźnie gorsza. Obie gry są trochę inne, ale wierzę, że gdy już ukaże się trzecia część, wspólnie stworzą najlepszą trylogię FPSów, gier wojennych i jedną z najlepszych trylogii gier wszech czasów. Widzimy się na serwerach. Odmaszerować! ■■

MULTI WCIĄGNĘŁO MNIE JAK BAGNO I NIE CHCE PUŚCIĆ. PODOBA MI SIĘ, ŻE JEST SZYBKIE I BARDZO EFEKTOWNE. MAPY OGÓLNIE TEŻ SĄ NIEZŁE, CHOĆ SZYBKO ODECHCIAŁO MI SIĘ GRANIA DRUŻYNOWEGO. ZA WYJĄTKIEM CAPTURE THE FLAG

OCENA 9.3/10

+ SPEC OPS, ULEPSZONE MULTI, BRAK RESPAWNÓW, OPRAWA AV
− ZAGMATWANA, ŹLE POPROWADZONA FABUŁA, BŁĘDY W MULTI

OSCAR MIKE FOXTROT GOLF!

BREACH AND CLEAR

Kilkukrotnie żołnierze wbijają się do pomieszczenia wysadzając drzwi lub ścianę, totalnie zaskakując przeciwników. Czas zwalnia na kilka sekund, akurat na tyle, by zdążyć zdjąć uzbrojonych wrogów zanim uda im się zabić zakładników. Nie zawsze udaje się za pierwszym razem, trzeba uważać, bo z boku może kucać przyczajony drań z nożem, a widoczność ograniczają latające w powietrzu odłamki ściany. Wygląda to kapitalnie i zawsze cieszyłem się, gdy dowiadywałem się, że będziemy robić „Breach and Clear". Po jednej tego typu akcji mocno się zdziwiłem, gdy zobaczyłem postać szarpiącą się ze strażnikiem, a następnie sam porządnie oberwałem. Kto to był? Ci, co nie grali, niech sami się dowiedzą.

DIVINITY 2 EGO DRACONIS

Z CZYM TYM RAZEM PRZYSZLI GERMANIE?

txt: sasori

XBOX 360

- Wydawca: DTP Ent.
- Producent: Larian
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Mając do wyboru niemieckie Divinity II: Ego Draconis po angielsku i kanadyjskie Dragon Age: Początek po polsku, nie trzeba się długo zastanawiać nad tym, którą z nich kupić. Tym bardziej, że Divinity II jest taką raczej erpegową siekanką z kiepską fabułą, a taka powinna wyróżniać się grafiką. Niestety, wyróżnia się, ale in minus – konwersja z pieca nie bardzo się udało. Ot, przeciętniak z kilkoma fajnymi, świeżymi pomysłami.

6/10

Całkiem niedawno wymóżdżyłem, że erpegi da się z grubsza podzielić na trzy szkoły: amerykańską, kanadyjską i japońską. Tymczasem nasi zachodni sąsiedzi tak się ostatnio rozfikali, że trzeba będzie się zastanowić nad dopisaniem do listy szkoły germańskiej – którą można opisać jako kilkumiesięczne konwersje z pieca, ocierające się o pierwszą ligę, jednak pozostające w drugiej ze względu na niedoróbki i zmarnowany potencjał.

TOJFEL GOTYKA SPOTYKA

Rozgrywka w D2 jest mieszanką hack'n'slash w stylu Diablo z cRPG pokroju Gothic. Albo Dragon Age. W każdym razie chodzi o to, że radosną rąbankę przerywają momenty, w których gaworzymy sobie z NPC i rozwiązujemy questy o większej złożoności, niż upolowanie szamana goblinów czy przywleczenia do kowala jakiegoś artefaktu. Takie zadania, oczywiście, występują często również tutaj – przykład z gobosem jest akurat autentyczny, trochę więcej jednak w tym polotu. Zdarzają się questy, które rozwiązujemy za pomocą kilku rozmów, zdarzają się też tak ciekawe historyjki, jak ta uratowanego ze szponów potworów nieszczęśnika. Gość woła o pomoc, można być bucem wielkim i go zignorować, można być też bucem umiarkowanym i zażądać opłaty albo odegrać matkę Teresę. Po akcji okazuje się, że faceta na pewną śmierć pozostawił przyjaciel, którego można odnaleźć i wytłumaczyć, że tak się nie robi... Rozumiecie, poziom skomplikowania zadań jest kilkukrotnie wyższy, niż w typowych młóckach.

Wracając do wspomnianego szamana – jest on jednym z dziesięciu złoczyńców, za których głowy wyznaczono nagrody. Trzeba więc najpierw przyjąć zlecenie poprzez przeczytanie słupa ogłoszeń. Potem mus nam ruszyć w świat i gnojka odnaleźć, utłuc zainteresowanego i jego świtę, a następnie z trofeum wrócić do wioski. Nie jest to takie proste, bo świat jest całkiem rozległy i otwarty, a bandziory jak to bandziory – lubią się kitrać po krzakach. Po powrocie do kapitana straży, pomajtaniu mu przed oczami trofeum i wysłuchaniu peanów na swoją cześć, przed bohaterem staje ciekawy wybór – za pomyślne wykonanie zadania otrzymuje kilka predefiniowanych nagród (złoto, doświadczenie, przedmioty), ale gra proponuje też listę dobrotek opcjonalnych, z której wybrać można dodatkowe prezenty (np. bonusowy procent złota czy przepis na magiczną miksturę). Bardzo przyjemny pomysł, pozwalający na jeszcze większą (do ramki piję) kustomizację postaci.

CIII... **Niestety, Divinity II należy do tych erpegów, w których podczas dialogów bohater jest niemy. Jasne, trochę nas tutaj rozpuścił Mass Effect, ale taki Risen pokazuje, że można.**

JESTEM WUNDERWAFLEM

To jednak nie koniec twórczego rozwijania idei h'n's. Bohatera tworzymy wybierając mu michę, fryzurę, szramy czy inne makijaże, więc gra pozwala wyrazić siebie, zamiast narzucać wszystkim defaultowego cepa. Idąc dalej, nasza postać może specjalizować się w umiejętności czytania w myślach – zgrabnie zrealizowany pomysł, dzięki któremu można sprawdzić, czy NPC mówi całą prawdę i tylko prawdę. Od niektórych można nawet w ten sposób nauczyć się jakiejś umiejętności. Inną zabawką oddaną w nasze ręce jest zombiak w stylu potwora Frankensteina, czyli poskładany z części zamiennych ożywieniec, gotowy na każde nasze skinienie oddać swoje nie-życie. Po raz kolejny. Franka tuninguje służący protagoniście nekromanta, któremu znosi się kawałki wrogów. A właśnie, w pewnym momencie gry otrzymujemy własną wieżę, z zestawem sług do kompletu. Oprócz wspomnianego miłośnika zwłok, są to gońcy, których posłać można na przykład na misję zbierania ziółek, kowal, trener i tak dalej. Miła odskocznia, taka własna stanica, którą można sobie w dodatku rozbudowywać. Rąbanki potrzebują takich miejsc na złapanie oddechu. A to wcale nie wszystko, bo po tym całym rąbaniu i oddychaniu możemy się jeszcze zmienić w smoka co jakiś czas. Etapy lotnicze są łatwe i przyjemne, a zasuwanie latającym miotaczem ognia odpręża i pozwala poczuć w żyłach power. Całości dopełnia wygodne sterowanie, a tutaj wykłada się przecież wiele konwersji – developer, na przykład, dał możliwość zdefiniowania sobie aż ośmiu przycisków. Nie wiedzieć czemu, nie jest to takie powszechne w dzisiejszych erpegach.

ŁAWKA REZERWOWYCH

Dostrzegalne są za to inne bolączki, które zwykle nękają spadochroniarzy z pieca – cięcia w grafice nieźle kłują w oczy. Aliasing jest aż tak dostrzegalny, że właściwie każda krawędź szczerzy do nas zęby. Do tego miejscami ostry screen tearing plus spadki płynności animacji. A szkoda, bo ogólnie grafika prezentuje się nieźle, o niebo lepiej niż w Risen. Słoneczko ślicznie przebija obsypane listowiem korony drzew, łąki ozdobione są radosnymi kwiatuszkami, pośród których kicają króliczki. Króliczki można zaś zglanować na śmierć. To jedna z głównych wad tego produktu – niskich lotów humor, który wylewa się z każdego menusa i NPC. Gburem może jestem, ale opisy atrybutów w stylu „jesteś tak słaby, że na rękę pokona cię staruszka" mnie już nie bawią. Wątek główny poprowadzony jest zaś zbyt miałko, historia nie ma rytmu, a narracja pozostawia nas zbyt często w lesie. Elementy wzbogacające formę h'n's są fajne, ale zabrakło w tym iskry geniuszu. Ot, solidne rzemiosło, jak to u Niemców. Śmiało bierzcie, kiedy spadnie cena i ogracie już hity z Kanady. ■■

Klasy i asy

Nasz protagonista może zabrać się za jedną z pięciu klas postaci: kapłana, wojownika, maga, łowcę lub pogromcę smoków. Każda z nich ma około dziesięciu stopniowanych umiejętności, co już samo w sobie pozwala na ciekawą kustomizację postaci. To jednak nie wszystko, bowiem szybko okazuje się, że gra nie narzuca nam żadnych ograniczeń, jeśli idzie o wybór skilli. Jeżeli marzycie o wojowniku, który gnoi przeciwników za pomocą topora i tarczy, a od czasu do czasu podsmaży kogoś fireballem – droga wolna. A może kręci Was ranger, który przyzywa zombiaka, by mieć chwilę oddechu i w spokoju szpikować strzałami ganiających za zgniłkiem ćwoków? No problemo. Mag, który pruje z łuku, gdy mu się skończy mana, to też niezły pomysł. Umiejętności jest aż 48, więc pole do popisu jest spore, a postacie mogą być bardzo różnorodne.

RARYTAS Divinity II ma coś, na co w dzisiejszych czasach trafia się coraz rzadziej, a mianowicie przerywniki filmowe. Nie żadne cut-scenki na silniku gry, ale ładne, dynamiczne animacje. Oglądanie ich to prawdziwa przyjemność, zwłaszcza że autorzy są oryginalni w designie – pojedynki smoków pomiędzy latającymi fortecami to jest to.

OCENA 6.9/10

+ ŚWIEŻE POMYSŁY, ŚWIETNA MUZYKA, PORZĄDNE RENDERY
– BRAKI W GRAFICE, NARRACJA

30 GODZIN NIEZOBOWIĄZUJĄCEGO RĄBANIA

KILKA STRON wcześniej mogliście przeczytać recenzję Assassin's Creed 2 i niech to będzie całe podsumowanie dla Saboteur. Konkurencja wygrywa.

SABOTEUR

txt: FAX

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: Pandemic
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Na popularnym forum konsolowym NeoGaf, człowiek podający się za byłego pracownika Pandemic napisał, że Saboteur to najlepsza gra, jaką Pandemic stworzyło do tej pory i jest mu przykro, że EA na pewno potraktuje ten tytuł po macoszemu. Chyba zarejestruję się i odpiszę mu, żeby przestał tak wrednie reklamować tego przeciętniaka. Pandemic robiło lepsze gry, chociażby pierwsze Mercenaries. Saboteur jest słaby technicznie, nadrabia fajnym klimatem. Paryż zasługuje na lepszą grę. Najlepiej Assassin's Creed III. 6/10

BOHATER PIĄTEJ CZĘŚCI GTA NA PEWNO OMINIE EUROPĘ

Podobno Paryż to najbardziej romantyczne miasto na świecie. Pełne zabytków, bulwarów, atrakcji turystycznych i nastrojowych miejsc. Nie miałem okazji przekonać się o tym osobiście, ale odwiedziłem paryskie ulice podczas II Wojny Światowej. I choć nie mogę Paryżowi odmówić wspaniałego klimatu, to jednak ciężko mi uwierzyć w zapewnienia, że to jedna z najpiękniejszych metropolii naszego globu. Czy warto więc wyjechać do Paryża z ukochaną i oświadczyć się jej na wieży Eiffla?

IRLANDCZYK W PARYŻU

Zdecydowanie odradzam takie pomysły w trakcie okupacji miasta przez niemieckie wojska. Patrole porozstawiane są praktycznie na każdym skrzyżowaniu, nietypowe zachowanie przechodniów kończy się otworzeniem w ich kierunku ognia z karabinów, a wśród uroczych kamienic zbudowano platformy obserwacyjne, obłożone ciężką bronią i reflektorami. Trudno uznać takie motywy za romantyczne. Jednak Sean Devlin świetnie sobie radzi w tych warunkach i przyłącza się do ruchu oporu, choć tak naprawdę kieruje nim pragnienie zemsty. Dla graczy oznacza to tytuł, który łączy elementy Grand Theft Auto, Assassin's Creed, a nawet Tenchu. Główny bohater to irlandzki twardziel, rozwiązujący problemy przy użyciu pięści, pistoletów i materiałów wybuchowych. Bierze on udział w każdej misji, która wiąże się z dokopaniem nazistom. Nie brakuje więc pościgów samochodowych na ulicach Paryża, strzelanin, bójek i wspinaczki po dachach, a poza główną linią fabularną, gracze mogą liczyć na pakiet zadań dodatkowych. Producent dorzucił również takie atrakcje, jak zdobywanie nowych umiejętności, wyścigi, kupowanie broni na czarnym rynku, czy infiltrację budynków w niemieckich przebraniach.

SŁUCHAJCIE UWAŻNIE, BO NIE BĘDĘ POWTARZAĆ

Sporo tego, a scenariusz może i nie sili się na oryginalność, ale bohaterowie robią wszystko, by zainteresować swoimi problemami. I nawet jeśli nie wszystkim aktorom wychodzi udawanie francuskiego akcentu *(„dziń dybry"? – mac)*, to fabuła wciąga w świat Saboteur. Być może dlatego, że wreszcie można poczuć powiew świeżości i choć gra zapożycza pomysły z innych produkcji, to jednak Paryż w czasach II Wojny Światowej to wyjątkowe miejsce. I bardzo mroczne, bo gra utrzymana jest głównie w czarno-białej tonacji, a kolory powracają na ulice dopiero, gdy Sean z powodzeniem kończy kolejne misje, co ma symbolizować przywrócenie nadziei wśród mieszkańców. Ważne jest również nieustanne poczucie zagrożenia, bo niemieckie wojska są przecież wszechobecne. Cały czas trzeba obserwować otoczenie, a Niemcy nie stosują taryfy ulgowej i od razu zaczynają strzelać, gdy Sean im podpadnie. Nie można też odmówić Paryżowi ciekawej architektury i dekadenckiego klimatu, bo choć w grze pojawia się ruch oporu, to jednak nie bez przyczyny powstał serial „'Allo 'Allo", wyśmiewający francuskie próby walki z okupantem. Nie zabraknie więc klubów i kawiarenek, gdzie zabawa trwa w najlepsze, choć na każdym rogu widać, że szaleje wojna. Tutaj doceniam pracę autorów, gdyż zaryzykowali i dostarczyli ciekawy, wciągający i nieco niszowy tytuł. Niestety, same pomysły to za mało i liczy się również wykonanie.

NAWET Z KROWAMI MIELI PROBLEMY

Na tym polu ekipa Pandemic Studios poległa, więc nie zdziwiłem się, że została rozwiązana po zakończeniu prac nad Saboteur. Tak spektakularnej, technicznej porażki od dawna nie widziałem.

Z oprawą graficzną Saboteur miejscami dałaby sobie radę poczciwa PS2, a doczytywanie i znikanie obiektów z miejsca kojarzy się z poprzednią generacją. Pod względem samych projektów oceniam Paryż bardzo wysoko, ale miasto odstrasza brzydotą i mgłą, która wypełnia ulice, gdy Sean wdrapie się na pierwszy, lepszy dach budynku. Widok z wieży Eiffla doprowadził mnie do samobójstwa, ale i to mało, bo spadając widziałem, jak magicznie pojawiają się kolejne budynki. Załamuje również długość doczytywania danych, beznadziejna inteligencja przeciwników i tona błędów. W trakcie walk na pięści krew tryska, jak z rozbitego hydrantu, a kopniak w kostkę powoduje krwotok z głowy. Często powtarzałem też misje, bo ktoś utknął, zniknął, a raz zabiłem towarzysza broni, bo spadłem na niego przy skakaniu przez płot. Jednak najbardziej zapamiętam krowy, które można rozjechać ciężarówką w trakcie prologu na terenie Niemiec. Nie patrzcie tak na mnie, chciałem sprawdzić, czy da się to zrobić i padłem na widok rozpadających się cielaków. Zresztą mogłem doprowadzić do wypadku przez przypadek, bo choć zręcznościowy model jazdy wypada dobrze, to nigdy nie wiadomo, który krzaczek zatrzyma w miejscu pędzący samochód. I mógłbym tak długo wymieniać.

Nie mogę Wam polecić Sabotażysty, bo jest tak niedopracowany technicznie, że szkoda na niego pieniędzy. Ma klimat, ma kilka efektownych misji, a Paryż to miła odmiana po Liberty City, jednak nieustanna frustracja zabija przyjemność z zabawy. ■■

OCENA 6.0

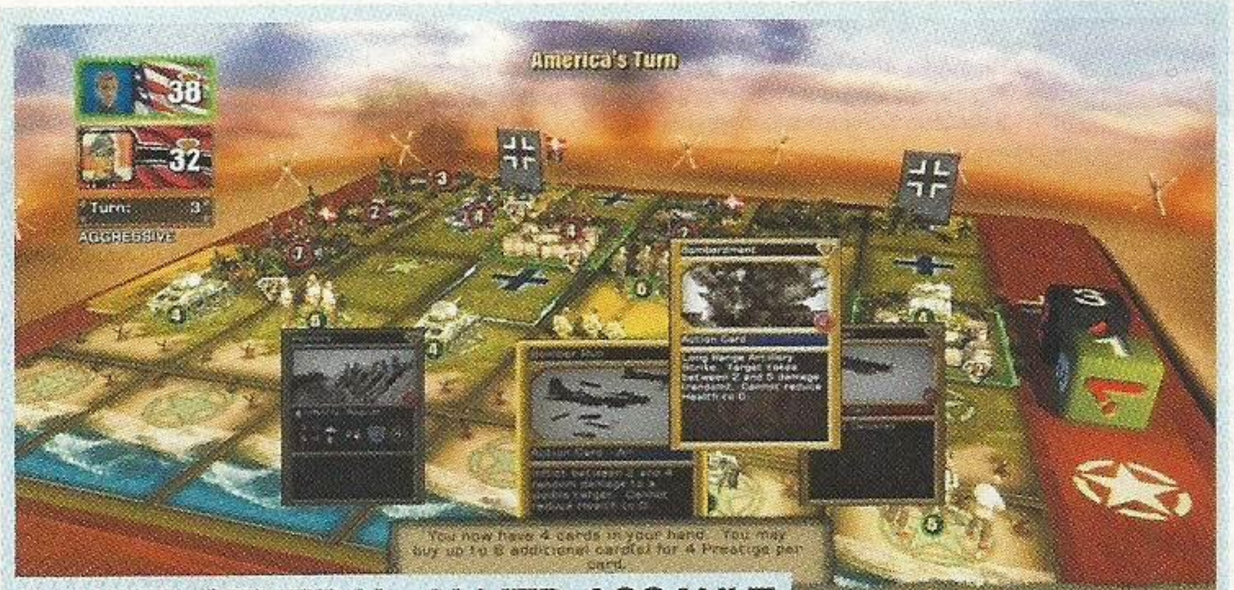
+ MUZYKA, KLIMAT PARYŻA, KILKA DOBRYCH MISJI
– GRAFIKA, BŁĘDY, NIEDOPRACOWANA ROZGRYWKA

OSTATNIE TANGO W PARYŻU

Poproszę liniowość?

Załamuje mnie moda na otwarte miasta i olbrzymie poziomy pozostawiające graczowi swobodę działania. Taka koncepcja sprawdza się tylko i wyłącznie, gdy metropolia ma cokolwiek do zaoferowania. Tak jest w przypadku Grand Theft Auto, bo wystarczy stanąć na chodniku i popatrzeć na niesamowite interakcje zachodzące pomiędzy mieszkańcami. Nie trzeba nic robić, można siedzieć w samochodzie na parkingu, a Liberty City zajmuje się własnymi sprawami. Niestety, Paryż ożywa tylko podczas misji, bo spacerujący mieszkańcy po prostu... spacerują i nawet nie reagują na kradzieże samochodów, czy rozjeżdżanie staruszków. Wolałbym mniejsze, ale tętniące życiem dzielnice. Może wtedy gra byłaby ładniejsza i bardziej dopracowana.

POCZĄTEK GRY może się podobać, bo akcja zaczyna się w nocnym klubie i męska część publiczności na pewno przywita brawami takie wprowadzenie w świat Saboteur.



PANZER GENERAL: ALLIED ASSAULT

▶ Xbox 360 (XBLA) // Petroglyph Games // 800 MSP

Panzer General: Allied Assault odrobinę mnie onieśmielił, bo choć jestem fanem strategii, to jednak nie przepadam za milionem opcji, które muszę opanować, by ruszyć na wojnę. Jednak szybko okazało się, że producent przygotował wersję z myślą o nieco mniej zaawansowanych w fachu stratega graczach.

Trzeba zacząć od tego, że Allied Assault łączy taktyczne planowanie i grę planszową z wykorzystaniem kart. Zdecydowanie nie jestem fanem tego typu rozwiązań, co być może zauważyliście po braku recenzji Magic: The Gathering, gdzie karty miały decydujące znaczenie. Muszę jednak przyznać, że w przypadku Panzer General ten pomysł okazał się bardzo udany.

Rozgrywka toczy się na małej planszy, podzielonej na oddzielne pola. Każde z nich opisane jest statystykami, więc wzgórza czy lasy dodają punkty do obrony, a na przykład miasteczka umożliwiają rozpoczęcie tury. Zajmowany przez wojska teren ma tutaj kluczowe znacznie, ponieważ między innymi za liczbę obszarów zyskuje się punkty służące do zakupu kart. Te mogą powoływać na pole walki nowe jednostki, dodają bonusy do obrony, czy ataku, a także zdejmują statusy z wojsk przeciwnika. Można też po prostu wezwać nalot bombowców i osłabić wroga przed rozpoczęciem starcia. Te również rozgrywają się w systemie turowym, podczas którego można korzystać z kart wsparcia. I choć początkowo walka wydawała mi się nieco nudna, to ostatecznie takie rozwiązanie dodaje grze głębi, więc miłośnicy taktyki będą mieli pole do popisu. Choć nie widać tego na pierwszy rzut oka, Panzer General jest dość złożony i gwarantuje rozbudowane opcje, które zostały naprawdę dobrze przemyślane. Ważne są nawet takie detale, jak odległości pomiędzy jednostkami, bo w bitwach można wykorzystywać np. artylerię.

Za ciekawymi założeniami i bogatą zawartością nie stoi jednak solidna oprawa graficzna. Ba, w ogóle nie stoi, bo dobre słowo można jedynie napisać o wyglądzie kart. Sama plansza jest natomiast mała, brzydka i topornie wykonana. Nie lepiej prezentują się jednostki, a efekty eksplozji i odgłosy wybuchów rozczarowują. Jednak w przypadku strategii można wybaczyć te niedoskonałości, bo grywalność zdecydowanie je wynagradza, a 800 punktów to uczciwa cena. ■■ **Fax**

7.9/10

INFERNO POOL

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // DARK ENERGY // 800 MSP

To jedna z tych recenzji, w których wystarczyłoby jedno zdanie, by podsumować cały tekst. Inferno Pool to tak słaba gra, że trzeba naprawdę się postarać, by na kilka sposobów napisać, dlaczego nie warto w nią grać.

Gdybyśmy chcieli przygotować definicję gry w bilard, to znalazłyby się w niej takie określenia, jak: stół, kij i bile. Wszystkie te elementy naturalnie pojawiają się i w recenzowanym tytule, ale producent nie bardzo wiedział, co z nimi zrobić. Przygotował podstawowe tryby i wymyślił sobie, że będzie to bilard dla twardzieli. Stoły są brudne i otoczenie jest brudne, ale ciężko oczekiwać w tej grze brudnych zagrań. W każdym razie, nie znalazłem opcji przywalenia kijem przeciwnikowi. A szkoda, byłoby coś fajnego. Efekt jest więc taki, że musiałem patrzeć na zaplamione otoczenie, które bardziej pasowałoby do Silent Hill.

Inferno Pool był najwyraźniej tworzony z myślą o trybie multiplayer i tutaj faktycznie rozgrywka miała być brudna i zmieniała klasyczne zasady w bilardową bitwę, w której zagrania zyskiwały brutalne nazwy i ogniste efekty. Jednak problemem okazał się fakt, że nikt nie chce grać, a wszyscy recenzenci na świecie najwyraźniej już skończyli swoje teksty i nie zamierzają powrócić do „zabawy". I nic dziwnego, bo ludzie spędzają czas z Call of Duty: Modern Warfare 2 i jeśli macie 800 punktów, to lepiej kupcie ciuchy dla Waszego avatara, a bilard sprawdźcie w wersji offline.

■■ **Fax**

1.9/10

0D BEAT DROP

▶ Xbox 360 (XBLA) // Cyclone Zero // 800 MSP

W grach muzycznych zazwyczaj po prostu gra muzyka, ale faktycznych zdolności związanych z nią nikt od nas nie wymaga. W końcu śpiewać każdy może, a plastikowe gitary stawiają przede wszystkim na sprawne palce. Jednak czasami pojawiają się tytuły, które naprawdę domagają się od graczy sprawnego ucha.

Szybko się o tym przekonałem, bo choć 0D Beat Drop na pierwszy rzut oka wygląda, jak klon takich pozycji, jak Lumines i Tetris, to jednak tutejsze układanie klocków wymaga wyczucia rytmu. W związku z tym wrażenia z rozgrywki przypominają Patapona, w którym nie można sobie pozwolić na losowe kombinacje. Klocki naturalnie w dalszym ciągu spadają i niezmiennie trzeba je łączyć w ciągi kolorów, ale by pozbyć się ich z planszy, trzeba wstrzelić się w rytm. Można się z tym pomysłem zaprzyjaźnić, a z czasem zyskuje na grywalności. Opcja dodawania własnej muzyki i tworzenia albumów na potrzeby gry, to genialny wynalazek.

Niestety, grafika z miejsca odrzuca, a wykorzystanie avatarów w tle rozczarowuje. Brakuje stylu, który przekonał mnie do Lumines, zaś efekty specjalne oślepiają tak, że momentami nic nie widać i nietrudno się domyślić, że niezwykle przeszkadzają w zabawie. I choć opcji tu sporo i dodano też multiplayer, zaś własna muzyka zachęca do zabawy, to ostatecznie ciężko o zachwyt. Solidna gierka, ale producent mógł dopracować grafikę.

■■ **Fax**

6.4/10

RAINBOW ISLANDS TOWERING ADVENTURE!

▶ Xbox 360 (XBLA), Wii (WiiWare) // Taito // 800 MSP

Nie lubię tytułów, które w swojej nazwie mają wykrzykniki, bo ciężko wstawiać je w środku zdania, a poza tym sugerują one, że dostarczą pakiet emocji, co najmniej wybuchowych. I tak właśnie jest w przypadku Rainbow Islands: Towering Adventure!

I choć tytuł udało mi się sensownie wrzucić, to nadal mam problem z tym wykrzyknikiem. Zresztą to nie jedyne moje zmartwienie. Po prostu wstyd grać w Rainbow Islands, bo słodkość i kolorystyka onieśmielają, a gierka wciąga i nie pozwala oderwać się od ekranu. Niby zwyczajna platformówka, w której trzeba pokonywać kolejne piętra wieży, by w końcu dotrzeć do upragnionej komety. Niby należy unikać przeciwników, zbierać power-upy i zmagać się z upływającym czasem, pełniącym przy okazji rolę „żyć", a jednak grywalność muszę ocenić wysoko. Tylko, że nie napisałem jeszcze o tęczach, które stawiamy jak mosty i po nich wspinamy się po kolejnych piętrach. Tęczami również niszczymy wrogów, a zbierając bonusy możemy odpalać nawet potrójną kombinację. I choć ciężko mi to napisać, to ta dziecinada w ogóle nie przeszkadza, a rozgrywka naprawdę daje radę. W dodatku można poskakać własnymi avatarami, co odnotowuje na plus, bo proponowani przez grę bohaterowie, to jednak cyrkowy koszmar.

Rainbow Islands relaksuje, bawi i choć oprawa dostarcza wszystkie kolory tęczy i szybko zaczyna męczyć, to jednak rozgrywka wciąga. Wstydzę się tego, ale gra się dobrze.

■■ **Fax**

7.2/10

ENCLEVERMENT EXPERIMENT

▶ Xbox 360 (XBLA) // BLITZ Games // 800 MSP

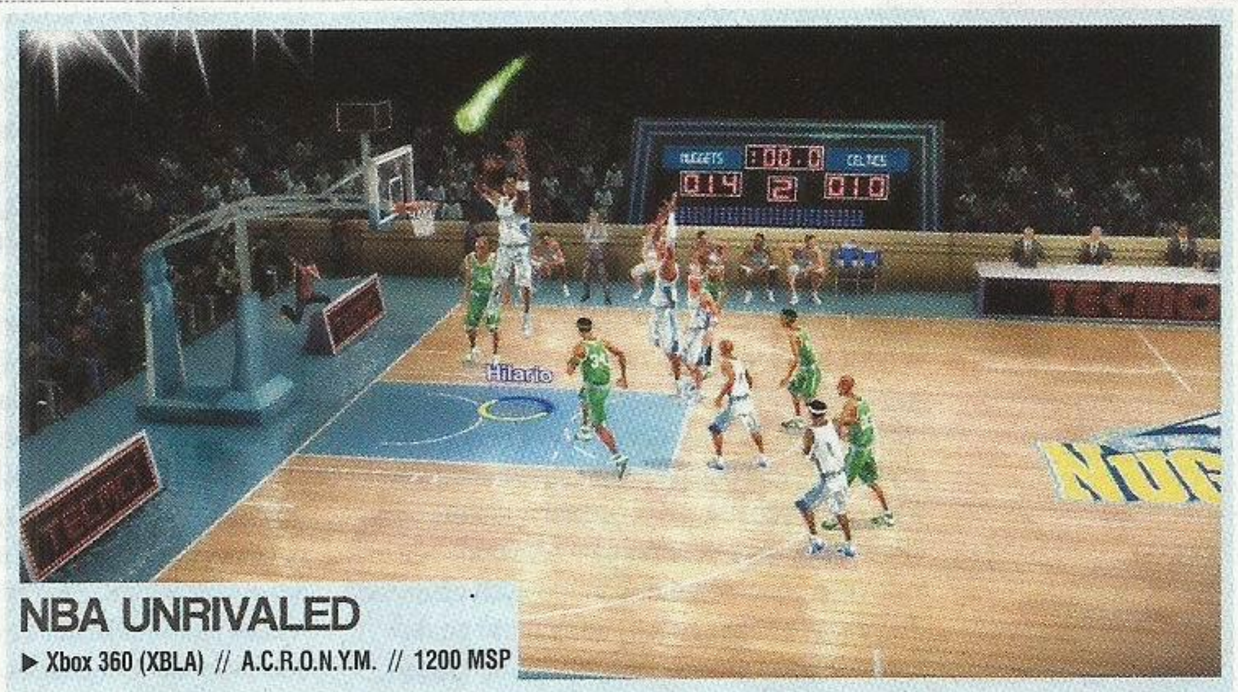
Niezmiennie trzymam się swej kontrowersyjnej opinii, że Wii Music jest jedną z najlepszych konsolowych gier dla dzieciaków. Zdaję sobie jednak sprawę, że nie wszyscy podzielają ten pogląd, a i Wii nie musi stać pod każdym telewizorem. Jakie inne tytuły można polecić najmłodszym?

Jeżeli nie wykorzystujecie dzieci jako pretekstu, by posiedzieć spokojnie przed konsolą (nie zrobilibyście tego, prawda?), a faktycznie chcecie z nimi spędzić czas, to warto spojrzeć na Encleverment Experiment. Gra nie tylko bawi, ale i uczy; składa się z zestawu kilkunastu konkurencji przeznaczonych dla całej rodziny. Zadania polegają na kojarzeniu, zapamiętywaniu, czy liczeniu. Trzeba szukać podobnych obiektów na planszy, uzupełniać brakujące przedmioty, dodawać, odejmować – jest to swego rodzaju radosny test na inteligencję dla najmłodszych.

Oprawa to słodkie, komiksowe plansze, wypełnione kolorowymi bohaterami, którzy na pewno zachęcą najmłodszych graczy do tego, by chwilę posiedzieli przed telewizorem. W dodatku producent pomyślał o sklepiku z maskotkami, więc zabawa nie skończy się w jeden wieczór. Czy warto wydać pieniądze na Experiment? To tytuł tylko dla graczy, którzy zdobyli już osiągnięcie za doczekanie się potomstwa. Gra nie stawia na efektowne rozwiązania, ale pod przykrywką zabawy przemyca edukacyjną zawartość. Dla dzieciaków dobra rzecz.

■■ **Fax**

6.9/10



NBA UNRIVALED

▶ Xbox 360 (XBLA) // A.C.R.O.N.Y.M. // 1200 MSP

Przy wybieraniu gier poświęconych Xbox Live Arcade zazwyczaj wcześniej planuję, której pozycji poświęcę więcej miejsca. I chyba nikogo nie zdziwi fakt, że świetnie zapowiadające się NBA Unrivaled dostało większą ramkę, niż platformówka z tęczami w rolach głównych. Jednak ocena końcowa dowodzi, że moje przewidywania w tym miesiącu były nietrafione.

Unrivaled bardzo blisko do klasycznego NBA Jam, w którym spektakularne zagrania i niszczące wsady były na porządku dziennym. I trzeba przyznać, że fale uderzeniowe po trafieniu do kosza pojawiają się tu wyjątkowo często, a kolorowych rozbłysków nie powstydziłaby się nawet kosmiczna strzelanina. Fakt, że te efekty kojarzą się z tanimi dyskotekami, ale pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne. Zawodnicy odpalają specjały, znika boisko, pojawiają się ekrany jak w bijatykach, a koszykarz wierzy, że może latać. Ma to swój czar, ma to swój urok, ale minęła pierwsza godzina i trzeba się zastanowić, co dalej?

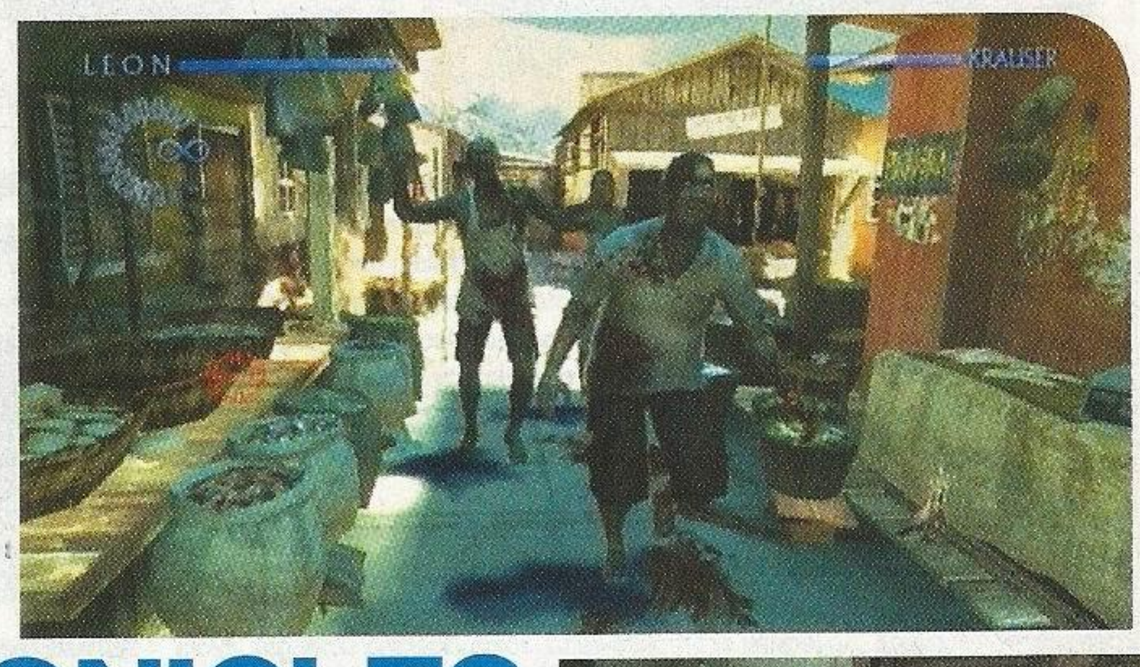
Niestety nie ma tu nic więcej. Trybów mało, choć zespoły są na szczęście na licencjach NBA, a po początkowym zachwycie przychodzi czas na refleksję. Przede wszystkim rozczarowuje animacja zawodników, która miała być przygotowana najwyraźniej w starym stylu, ale efekt końcowy przedstawia się koszmarnie. Koszykarze zbijają się w tłum, w którym kompletnie nie widać piłki. Skupisko zawodników wygląda żenująco i szybko okazuje się, że każdy z nich ma po kilka nędznych animacji. Czasami w ogóle ich brakuje i nie raz mój człowiek biegł z piłką pod pachą, bo nie było widać kozłowania. Zdarzało się również, że nikt nie wyskoczył do zbiórki, a jednak w magiczny, niewidzialny sposób ją wykonał. Najlepsze jednak zostawiłem na koniec, a mianowicie chodzi mi o dziewczyny z pomponami, które w przerwach starają się „ruszać". Jakby tego było mało, w tym chaosie bardzo łatwo o stratę, więc zamiast stawiać na spektakularne wsady, trzeba rzucać z dystansu i liczyć, że wpadnie.

Szybko znika więc jakakolwiek przyjemność z gry, choć czy w ogóle można o niej pisać? Nie wiadomo, co się dzieje do momentu, gdy odpali się specjał i ktoś przeleci pół boiska. I gdzie tu zabawa? Na pewno nie znajdziecie jej w NBA Unrivaled. Szkoda punktów.

■■ **Fax**

2.5/10

NISZCZ, PAL I GWAŁĆ No... może bez tego ostatniego. Ale faktem jest, że otoczenia da się zniszczyć w znacznym stopniu – rozwalić można nie tylko żarówki, rzeźby czy komputery, ale także na przykład autobus, który wraz z zombiakami w środku radośnie eksploduje. Szkoda tylko, że umarlaki wciąż drętwo reagują na kule, zamiast odbijać się od ścian smagane siłą wystrzału.



RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

BARDZO DOBRE GRY SĄ BARDZO DOBRE

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Cavia
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Chyba zacznę pisać petycję do Capcomu, żeby wydali tę grę na PS3 i X360 z mocno podrasowaną grafiką. Nie żeby teraz wyglądała słabo, po prostu wierzę, że klimat grozy wzrósłby dzięki lepszemu oświetleniu i dokładniejszym teksturom. Poza tym to świetna gra, w którą powinien zagrać każdy fan RE-sa (i nie tylko), a jak wielu z nich ma dostęp do Wii? A co powiecie na wspólną misję Leona i Krauzera w Afryce? Wygląda prawie jak RE5. No właśnie, Capcom, dawajcie „piątkę" na Wii! 8/10

Wysyp strzelanin na szynach przybrał na Wii takie rozmiary, że stał się nawet obiektem żartów. Doszło do tego, że niektórzy kwalifikują te pozycje jako crapy z powodu samej przynależności gatunkowej. Z jednej strony może i racja, bo co za dużo to i świnia nie chce. Z drugiej natomiast, wiele tych tytułów prezentuje naprawdę wysoki poziom. House of the Dead: Overkill to istna perełka, przy której nawet pół roku po premierze wciąż się świetnie bawię, Dead Space Extraction również zyskało uznanie w oczach Gonza. A teraz na tapetę trafia sequel Umbrella Chronicles i mam problem. W głowie nadal kołacze się myśl, że to mógłby być pełnoprawny Resident, ale nie mogę powiedzieć, by w Darkside Chronicles grało mi się źle. Wręcz przeciwnie, o ile wielkim fanem pierwszej części nie byłem, tak drugą mogę ze spokojnym sercem polecić.

WSTRZĄSY WTÓRNE

Największą nowością, jaką RE: TDC wprowadza do serii – jak i całego gatunku – jest realistyczny do bólu widok z pierwszej osoby. Jeśli widzieliście takie filmy, jak „REC" czy „Blair Witch Project", to doskonale wiecie, o czym mówię. Kamera dokładnie podąża za wzrokiem bohatera, trzęsie się w trakcie biegu i przewraca razem z postacią. Ma to swoje spore plusy, ale też znaczące minusy. Po pierwsze, jeszcze nigdy szynowa strzelanka nie była tak sugestywna – wreszcie gra, w której można się przestraszyć, nawet jeśli to tylko zombiak wyskakujący zza rogu. Po drugie – dużo łatwiej wczuć się w akcję na ekranie. Celowniczki kojarzą się zazwyczaj z arcade'ową rozgrywką, gdzie liczy się tylko wynik punktowy. Taki jest chociażby Overkill i chwała mu za to. Ale tutaj znajdziecie przygodę, którą bardzo przyjemnie się przeżywa. Tak realistyczne przedstawienie akcji w połączeniu z niedoborami w amunicji (i to, paradoksalnie, przy nieskończonych nabojach do pistoletu) potrafi podnieść poziom adrenaliny.

Słyszałem jednak krytyczne głosy, że owa kamera szaleje zbyt mocno, co niektórym przeszkadza w celowaniu, a innych przyprawia o mdłości. W tym drugim przypadku nie mogę nic poradzić, poza napisaniem, że mi się nic takiego nie przydarzyło. Zaś jeśli chodzi o pierwszy problem, to stanę w obronie twórców. Zaprojektowali poziomy tak zmyślnie, że kiedy naprawdę trzeba przymierzyć, bohaterowie stają w miejscu. Oczywiście, zdarzają się też momenty, kiedy należy zareagować instynktownie, ale o to w nich chodzi, by strzelać niemal na oślep. Takie realia inwazji zombie.

POSTARALI SIĘ

The Darkside Chronicles prezentuje wydarzenia z drugiej części Residenta oraz z Code Veronica, co nie jest wielkim zaskoczeniem, bo właśnie tych epizodów brakowało w prequelu. Oczywiście gra nie jest w stu procentach wierna oryginałom – choćby dlatego, że tu bohaterowie zawsze chodzą dwójkami – ale zgrabnie pokazuje najważniejsze wydarzenia i łączy je w sensowną (jak na konwencję RE) całość, nawet dla tych, co z serią nie mieli do tej pory po drodze.

Wydarzenia z obu części spina zupełnie nowy epizod, mający miejsce na krótko przed czwartym Residentem. Leon oraz Krauser wyruszają na wspólną misję do Ameryki Południowej, która dziwnym trafem przypomina Afrykę z piątki. Ten fragment pokazuje, że przy odrobinie dobrej woli ze strony programistów, RE5 poszedłby na Wii. TDC wygląda naprawdę świetnie, atakuje oczy zaawansowanymi efektami, zwłaszcza świetlnymi – słońce naprawdę daje po oczach, szczególnie po wyjściu z ciemnego pomieszczenia. Gdyby nie to, że zdarzają się słabsze tekstury, przyznałbym Residentowi maksymalną notę za grafikę. Do ogólnego dobrego wrażenia dokładają się także liczne prerenderowane scenki, budująca atmosferę muzyka oraz nieustanne dialogi między bohaterami – po prostu wysokobudżetowa produkcja, nic dodać, nic ująć.

REPLAYABILITY

Przy tego typu grach zawsze pojawia się pytanie: Ile godzin zabawy dostarczy produkt kosztujący pełne dwie stówki? W końcu bicie rekordów nie każdego bawi. Miło jest mi więc poinformować, że jednokrotne ukończenie gry na podstawowym poziomie trudności to całe dziesięć godzin. Do tego dochodzą różne ścieżki w trakcie misji, nieco inna perspektywa zależna od wybranej postaci, bronie do podrasowania, no i w końcu tony filmików, nagrań, zapisków i obrazków do odkrycia. To, koniec końców, kroniki przecież, więc materiałów archiwalnych nie brakuje. I jak przy takiej ilości zalet mam narzekać, że to tylko kolejny shooter na szynach? U mnie bardzo dobre gry dostają bardzo dobre oceny. ■■

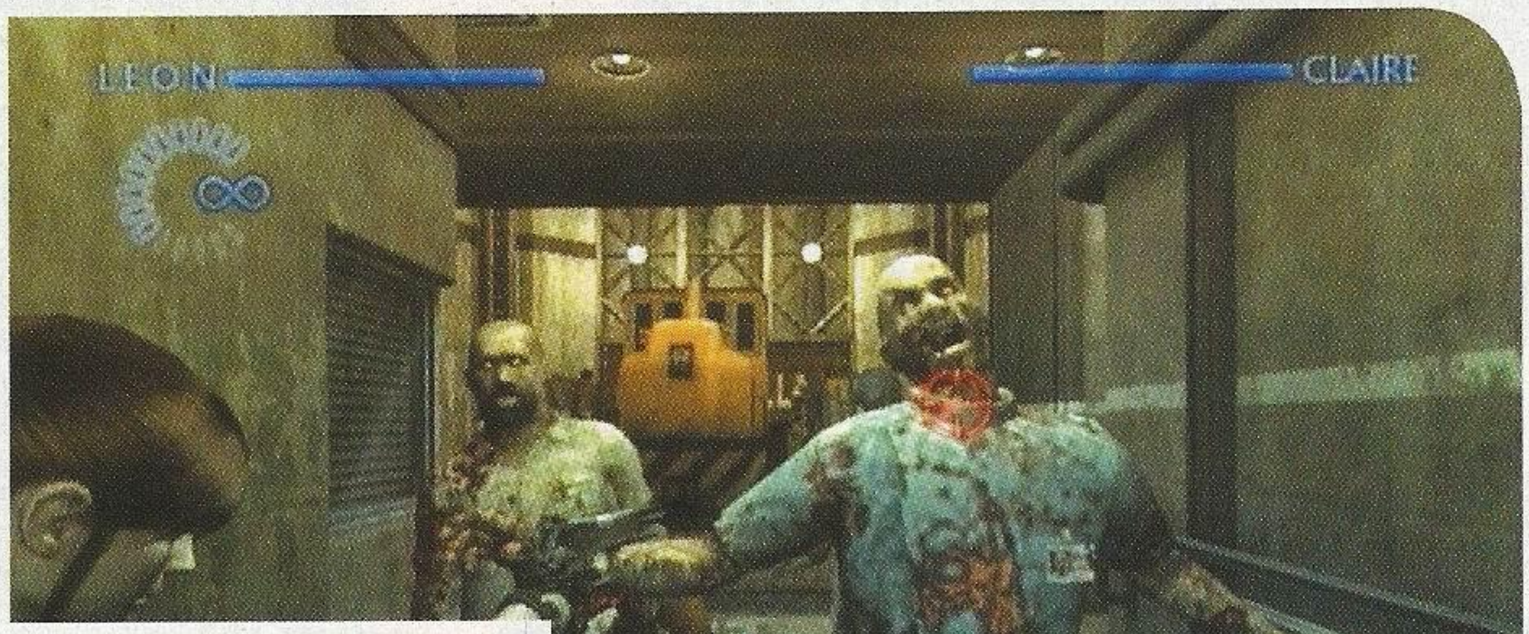
OCENA 8.2/10

+ ŚWIETNA OPRAWA, „PRAWDZIWY" WIDOK Z OCZU, NOWY EPIZOD
– CHCIAŁOBY SIĘ PEŁNOPRAWNEGO RESIDENTA

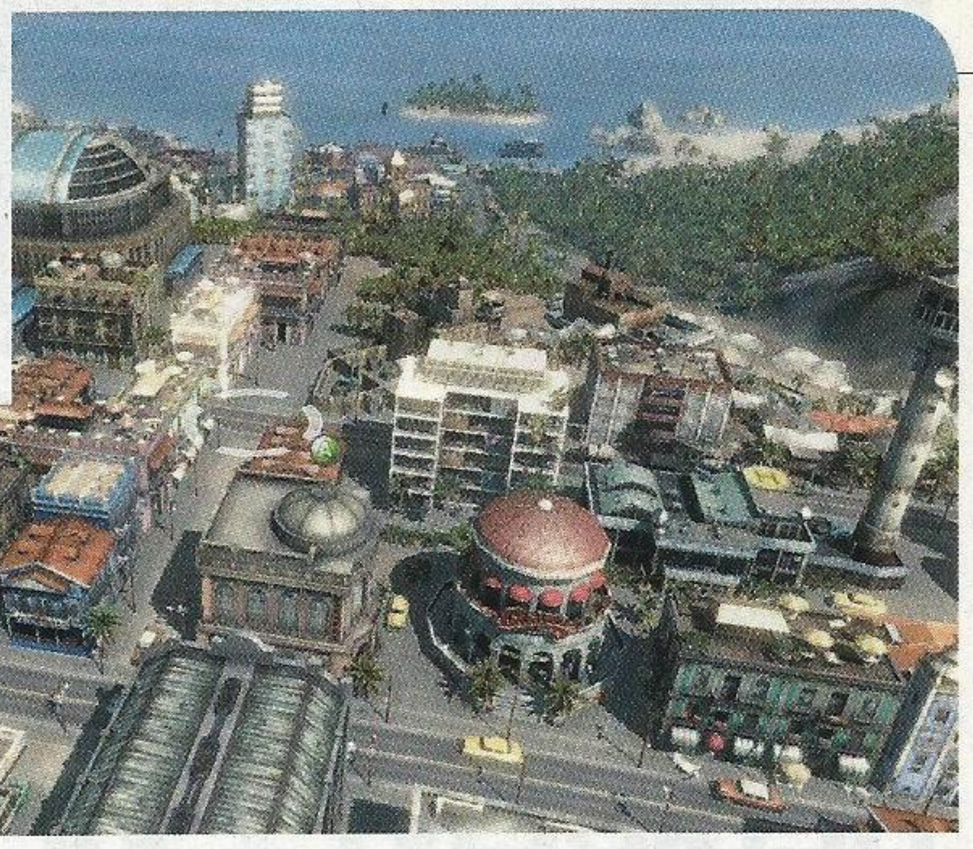
DWA RESY NA SZYNACH I TYLE

Złoto dla zuchwałych

Dewastując otoczenie można natrafić nie tylko na bonusy do galerii, ale również na złoto. Kasa przydaje się pomiędzy misjami, by podnieść statystyki broni, ale ceny są na tyle zaporowe, że funduszy wystarczy tylko na najbardziej potrzebne usprawnienia. Jeśli chcecie wymaksować wszystkie fuzje, konieczny będzie powrót do już ukończonych poziomów, co w oczywisty sposób przedłuża kontakt z grą. Przy okazji być może poprawicie swoje wyniki, którymi można pochwalić się na internetowym rankingu. Akurat do śrubowania rekordów bardziej pasuje mi lekki klimat House of the Dead: Overkill, ale fani Residenta powinni być zadowoleni.



OCZYWISTOŚĆ Grę można naturalnie przechodzić we dwójkę. Ułatwia to nieco sprawę, choć żeby nie było za prosto, gracze dzielą między siebie amunicję.



TROPICO 3

LOKALNA DZIAŁACZKA POSKARŻYŁA SIĘ NA MNIE W MOSKWIE

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Kalypso
- Producent: Haemimont
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: No nie, Fidel Castro przewraca się w grobie! Ups... Jeszcze do niego nie trafił, jaka szkoda, zepsuł mi taki ładny początek drugiej opinii. W każdym razie, gra z całą pewnością jest na Kubie zakazana, a za granie można trafić do więzienia. Tropico 3 Pozwala bowiem urządzić rajską, karaibską wyspę tak, jak powinna wyglądać – hotele, plaże i drinki z parasolkami. Ale Fidel na pewno i tak poszedłby starą drogą i wprowadził reżim. 7/10

W strategiach, w których najważniejsze było budowanie miast, a nie wystawianie do walki milionów jednostek, zawsze najbardziej podobała mi się władza absolutna. To ja decydowałem, co i gdzie postawić, oraz miałem wpływ na życie ludności. I podobnie jest w Tropico 3, choć tutaj mieszkańcy mają znacznie więcej do powiedzenia. Naturalnie można ich wysłuchać, bądź wprowadzić dyktaturę i zmusić do posłuchu. Wybór jak zwykle należy do graczy.

Nie dajcie się zmylić pięknym obrazkom. Ten tytuł może i faktycznie jest utrzymany w wesołym, nieco przerysowanym tonie, stawiającym na poczucie humoru, ale to jednak skomplikowana i rozbudowana strategia. Życie przywódcy maleńkiego państwa to nie tylko podziwianie cudownych widoków, ale i ciężka, angażująca praca. Tropico wymaga nie tylko stworzenia dobrze funkcjonującego miasta, ale i stawia na tematykę polityczną.

To pierwsze zadanie prezentuje się dość standardowo. Należy dbać o wszystkie sfery życia, bo zadowoleni (bądź też zastraszeni) mieszkańcy pracują efektowniej. Nie może więc zabraknąć ogromnego pakietu budynków, choć to od grających zależy, w jakim kierunku pokierują swoim państwem. Można zdecydować się na inwestycje, które przyciągną turystów. Zadbane plaże, nocne kluby, czy ogrody z pewnością spodobają się odwiedzającym. Naturalnie muszą oni dotrzeć na wyspę, więc konieczny będzie choćby port, a drogi muszą być o kilka klas lepsze niż w naszym kraju. Jednak taki wybór oznacza, że nie będzie można zbyt intensywnie wydobywać surowców na wyspie, bo postawienie fabryk, czy rafinerii wpłynie na zanieczyszczenie środowiska. Ekskluzywne hotele będą też wymagać wysokiego poziomu bezpieczeństwa, co oznacza spore inwestycje w służby porządkowe. A skoro ulice miasta mają zachęcać do zwiedzania, to trzeba postawić solidną elektrownię i rozświetlić noc. Jednak i tak najważniejsi są sami mieszkańcy, którzy chcieliby mieszkać w porządnych domach i pracować w godnych warunkach. Wszystko to kosztuje, więc od razu pojawia się myśl, by nieco ich wykorzystać i tanim kosztem rozwijać wyspę. I tutaj pojawia się aspekt gry związany z polityką.

Wydawanie rozporządzeń jest bardzo kuszące, bo można szybko podwoić nakłady socjalne, czy zgodzić się na małżeństwa par homoseksualnych, co uczyni z grającego demokratycznego przywódcę, który jednak szybko straci poparcie kościoła. Znowuż wprowadzenie dyktatury, tajnej policji i przeznaczenie środków na wojsko, gwarantuje posłuch, ale może doprowadzić do przewrotu w państwie. W dodatku trzeba pilnować zadowolenia armii, która dba o bezpieczeństwo sprawującego władzę. Podstawa to po prostu zachowanie balansu, bądź też wybranie tylko jednego kierunku rozwoju i trzymanie się go wbrew wszelkim przeciwnościom.

Tropico 3 zachwyca oprawą. Szczególnie pięknie prezentuje się cykl nocy i dnia. W komplecie gracze zgarniają również przyjemną muzykę, zahaczającą o kubańskie klimaty. W takim otoczeniu i przy takich dźwiękach chce się grać, choć poziom trudności jest wysoki i szybko można zatracić się w ogromie opcji, statystyk i zadań. Gracze konsolowi nie są przyzwyczajeni do takiego wysiłku, ale i tak polecam ten tytuł. ■■

OCENA **7.3/10**

+ GRAFIKA; MUZYKA, ROZBUDOWANE OPCJE, LEKKI KLIMAT
– MOMENTAMI ZBYT SKOMPLIKOWANA, POZIOM TRUDNOŚCI

BUDOWANIE MIASTA Z POLITYKĄ I HUMOREM W TLE

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REFLEX

NAJLEPSZY SHOOTER ONLINE NA WII

CZUŁOŚĆ Wydaje mi się, że w proponowanych przez grę wariantach sterowania nieco za bardzo podkręcono czułość pointera. Proponuję ją zmniejszyć, przynajmniej na początku zabawy.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: Treyarch
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Skoro skonwertowali na Wii, to z pewnością udałoby im się także na PS2... No dobra, stop, czas skończyć z przywoływaniem do tablicy wiekowej staruszki. Ekipa Treyarch wykonała kawał dobrej roboty, z przyjemnością postrzelałem jeszcze raz. Tyle, że grafika 3D na Wii naprawdę kłuje w oczy... 7/10

Call of Duty: World at War osiągnęło na konsoli Nintendo sukces nie mniejszy, niż na HD-genach, co pokazało, że są klienci chętni na dorosłą strzelaninę, o ile prezentuje ona odpowiednio wysoki poziom. Stąd zapewne w tym roku dostajemy konwersję Modern Warfare, przygotowaną przez tę sama ekipę, czyli Treyarch. Wydawanie dwuletniej gry w momencie, kiedy na półki trafiła właśnie większa i ładniejsza część druga, może wydawać się wyciąganiem kasy, ale tylko dla kogoś, kto posiada przynajmniej dwie konsole. Oczywiste, że jeśli pierwsze Modern Warfare macie już za sobą, w Reflex Edition nie znajdziecie nic dla siebie, ale dlatego właśnie postanowiłem porównać tę grę tylko do konkurencji na Wii.

Jeśli mowa o kampanii, to (nie licząc grafiki) są to te same emocje, co dwa lata temu. Czyli ekstraklasa wśród strzelanin. Skrypty nic nie straciły ze swojej widowiskowości, inteligencja członków zespołów działa bez zarzutów, a pomysły na misje wciąż biją na głowę przytłaczającą większość konkurencji. Jeśli nie mieliście wcześniej kontaktu z MW, czeka Was prawdziwa jazda bez trzymanki. Oczywiście, przy tak efektownej grze wrażenia mogą być nieco słabsze z powodu gorszej oprawy wizualnej. Ogólnie programiści z Treyarch wykonali kawał solidnej roboty, przenosząc na Wii rozmach tej gry: olbrzymie przestrzenie, mnóstwo detali, całą tę wojenną zawieruchę.

Nie obeszło się jednak bez potknięć. Po pierwsze, zdarzają się przycięcia animacji, rzadko, ale jednak. A po drugie – wyszło jakoś tak, że najwięcej na jakości straciły misje rozgrywane w lasach czy na polach. Z miastami Wii z jakiegoś powodu poradziło sobie lepiej i w ogniu walki często zapominałem, że to słabsza konsola. Za to poza zabudowaniami straszą patykowate drzewa i rozpikselowane trawy. Gra wciąż prezentuje się dobrze, jak na standardy Wii, ale miewa również słabsze momenty.

SIECIOWA SIEKA

Tajemnicą sukcesu World at War na sprzęcie Nintendo było potraktowanie przez wydawcę bardzo serio tematu online. I tak się składa, że Reflex podnosi poprzeczkę jeszcze wyżej. Zacznijmy od tego, że walczyć ze sobą może do dziesięciu graczy (w World at War ośmiu) w kilkunastu trybach, dokładnie tych samych, co na PS3 i X360. Jest system zdobywania rang, tworzenia klas, są perki i dodatkowe zadania, a brakuje tylko czata głosowego. Infrastruktura działa jeszcze lepiej niż rok temu, połączenia są diabelsko szybkie, kilka sekund i już trwa bitwa. A że gra całkiem sporo osób, więc nie ma najmniejszych problemów ze skompletowaniem dziesięcioosobowej załogi. Jeśli podłączyliście swoje Wii, Modern Warfare to obok Mario Kart zakup obowiązkowy.

Z początku chciałem wystawić niższą ocenę, argumentując, że to przecież odgrzewany kotlet, i to bez panierki. Ale pomyślałem sobie, że gra broni się przed tym zarzutem świetną rozgrywką, masą trybów zabawy oraz sterowaniem. Z tego też powodu dostaje pełne, okrąglutkie osiem. ■■

OCENA **8.0/10**

+ ROZBUDOWANE MULTI, TEMPO AKCJI, TO MODERN WARFARE!
– TO DWULETNIE MODERN WARFARE, OPRAWA MA POTKNIĘCIA

NA WII BEZKONKURENCYJNA

PANCERNY PAGÓREK Przy okazji poprzedniej części pojawił się już taki tytuł dla podpisu pod screenem. Wtedy narzekałem, że nie można zniszczyć otoczenia nawet mocarnymi atakami. Teraz da się niby rozbić spore kawałki planszy, ale i tak czuję niedosyt.

DRAGON BALL RAGING BLAST

KULE SMOKA INWALIDY

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Bandai Namco
- Producent: Spike
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

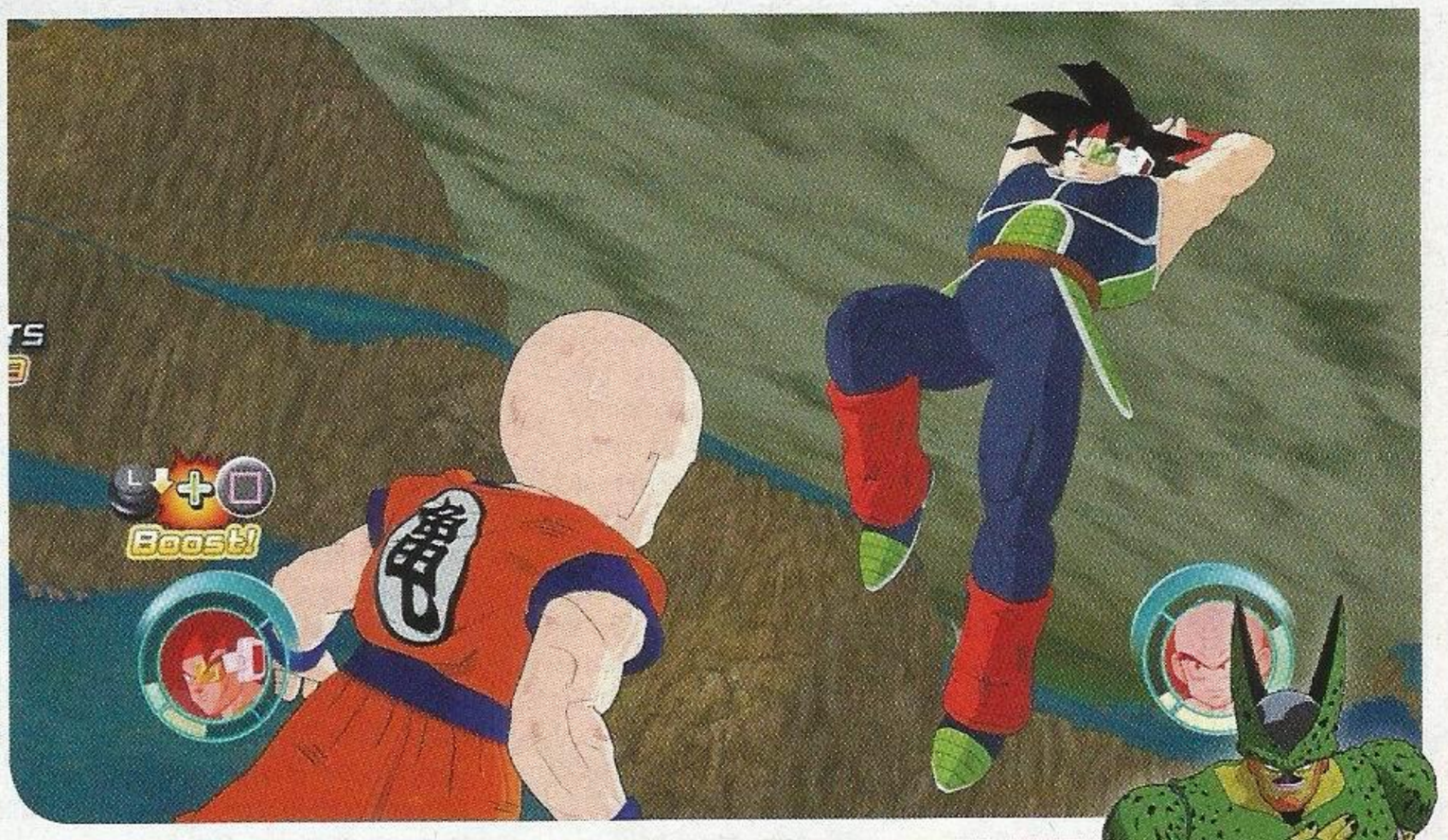
GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

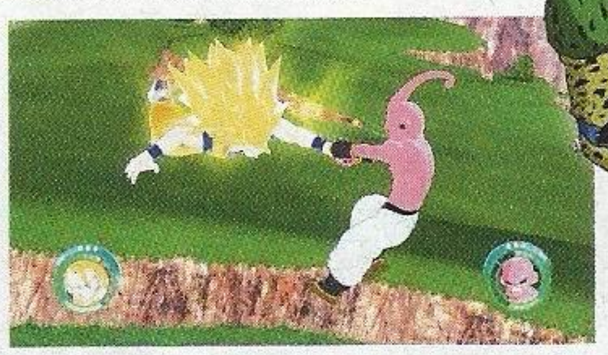
MIELU: Co mi tam po bogatej zawartości, jakichś multiplayerach, świetnej grafice, czy zatrważającej liczbie wojowników, skoro system walki jest fatalny? Po tylu latach mogliby go w końcu dopracować, a nie robić trzy kroki wstecz. Masherka dla ubogich. 4/10

Mam nadzieję, że nie muszę się przedstawiać i znacie mnie i pamiętacie jako największego, lokalnego fana Dragon Ball i Naruto. Z tym większą przykrością muszę Wam napisać, że choć Sasuke i Sakura poradzili sobie na konsolach nowej generacji, to Goku i spółka nadal nie mogą się odnaleźć na mocniejszym sprzęcie. Tym samym Raging Blast zgarnia nagrodę za bogatą zawartość, ale pogrąża się ubogim i niedopracowanym systemem walki.

WSZYSTKO, MAMY TU WSZYSTKO

Producent naprawdę się postarał i wrzucił do gry wszystko, co miał z poprzednich części, a nawet dodał kilka nowości. Tego nie mogę mu odmówić, faktycznie tryby gry nastrajają pozytywnie, a multiplayer dopracowano i rozbudowano w stosunku do poprzednich części. Fani będą zachwyceni turniejami, treningami, walkami na własnych ustawieniach, czy wariacjami najróżniejszych pojedynków, podczas których trzeba wypłacać piąchy i kopniaki według narzuconych zasad. Nie zabrakło większości sag, które może i fabularnie nie są najlepiej poprowadzone, ale w dalszym ciągu bawią, więc miłośnicy serii wzruszą się starymi historiami. Najlepszy jest tryb, w którym autorzy zastanawiają się, co by było gdyby. Taki pomysł znany jest choćby z amerykańskich komiksów, w których scenarzyści tworzą najbardziej niedorzeczne wariacje wydarzeń. Walki wnuków z dziadkami, ojców z synami, czy nieznane fuzje i starcia, których nigdy nie widzieliśmy, mają swój urok; z perspektywy fanów to naprawdę interesujące i przede wszystkim zabawne rozwiązanie. A gdy zmęczycie już wszystkie możliwości, to warto sprawdzić muzeum, wydać zdobytą kasę na dodatki w sklepikach oraz poczytać encyklopedię. Przygotowano masę bonusów, które przedłużają zabawę; dopracowano nawet ekran ładowania danych, podczas którego można bawić się gierką. W tym temacie nie ma żadnych zastrzeżeń, bo właśnie takiego podejście oczekiwałem. Bogata zawartość, długi czas gry, czego chcieć więcej? Może dobrego systemu walki, którego w Raging Blast niestety zabrakło.



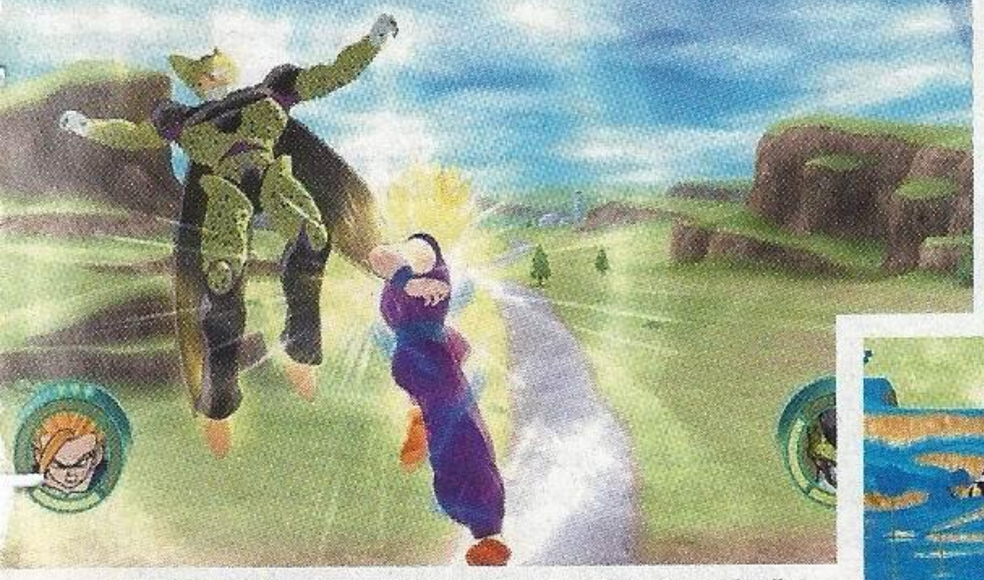


OPERATOR NIE DOTARŁ

Ponownie powraca pomysł, by walki toczyły się w pełnym 3D. Taki motyw widzieliśmy w Dragon Ball Tenkaichi, a więc jednej z najgorszych części serii. Założenie jest tu takie, że większa swoboda ruchu i niszczenie terenu bardziej pasują do walk, które oglądaliśmy w telewizji. Jednak w praktyce to rozwiązanie w ogóle się nie sprawdza. Winna jest przede wszystkim kamera. Tak skopanej jeszcze w grach nie widziałem. Czasami po prostu nic nie widać. Nic, bo kamerzysta nie pokazuje ani sterowanej przez gracza postaci, ani przeciwnika. Kilkusekundowe ujęcie na chmury? Proszę bardzo. Klimatyczny najazd na trawę i pagórek? Do usług. Trzymanie się blisko walczących bohaterów? Nie, zdecydowanie nie. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że kompletnie nie wiadomo, gdzie jest przeciwnik, więc jego pozycję można poznać dopiero, gdy odpali on serię kul energii, czyli odrobinę za późno, by wykonać unik. Szybko też się okazuje, że Raging Blast to przede wszystkim starcia na dystans.

GOKU, NIE PODĄŻAJ TĄ DROGĄ

Bezpośrednia walka to kilka banalnych, nudnych kombinacji, a główny nacisk został położony na specjały. Momentami miałem wrażenie, że gram w Zone of the Enders, bo walczący strzelają prawie, jak z karabinów. Jedyny plus z tego taki, że ataki wyglądają bardzo efektownie, a wymiana kopniaków już nie. Detekcja kolizji kompletnie leży – ciosy „wchodzą", gdy wyraźnie widać, że nawet nie dotykają przeciwników, tylko trafiają w powietrze kilka centymetrów obok. System walki można podsumować, jako zupełnie nieprzemyślany i nudny, bo każdy pojedynek to schemat. Poobijać na początku, wybić w powietrze albo najlepiej w kierunku ściany, poprawić Kamehameha i naładować poziom energii, by odpalić atak niszczący pół galaktyki. Powtórzyć trzy razy. Pokpiono nawet i zmiany zawodników podczas starć, bo zamiast szybkich wejść, trzeba przez kilka sekund patrzeć na obrazek, podczas którego zmieniają się bohaterowie. Na takie cuda można było przymknąć oko z dziesięć lat temu, ale dzisiaj gracze oczekują dopracowanych pozycji. Niestety, nowy Dragon Ball podąża w przeciwnym kierunku. ■■



O CO CHODZI? Znikanie i pojawianie się za plecami przeciwnika to wizytówka serii Dragon Ball. Szkoda, że tym razem wszyscy znikają i nikogo nie widać. Tak w ogóle. Kamerzysta ma wolne.

OCENA 5.0/10

+ BOGATA ZAWARTOŚĆ, MNÓSTWO TRYBÓW I DODATKÓW
– ABSOLUTNIE NIEDORZECZNA KAMERA, SYSTEM WALKI

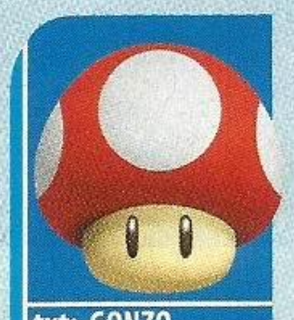
WSZYSTKO TU JEST DOBRE, POZA SAMĄ GRĄ

Te włosy, te mięśnie

Oprawa graficzna jak zwykle skupia się na samych bohaterach, których fryzury i bicepsy pożerają większość mocy obliczeniowej procesorów. Samo otoczenie jest jednak nierówne. Areny miejskie zostały dopracowane, ale puste tereny nadal są puste i aż się proszą o dodatkowe elementy. Może i w serialu faktycznie nic nie było na pustkowiach, ale to gra. Liczy się spektakularność, a nie przywiązanie do liczby pagórków na ekranie. Dajcie nam też w końcu nowe areny! Ile można?

NEW SUPER MARIO BROS WII

Z ZAŻALENIAMI NA HYDRAULIKA DZWOŃ NA 0-800-NINTENDO



txt: GONZO

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

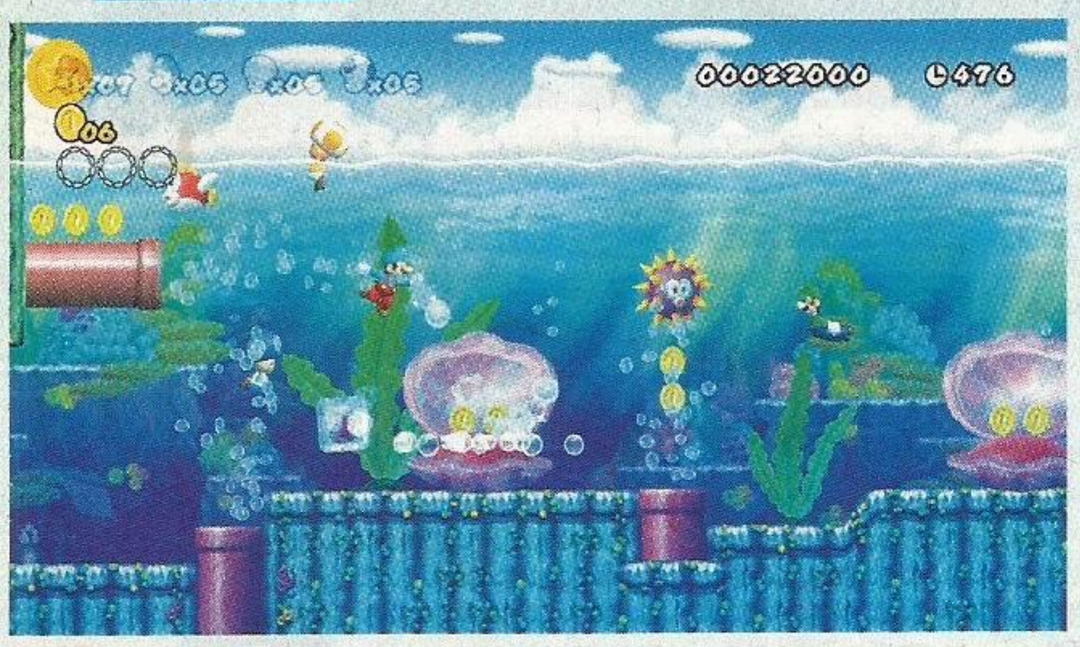
GULASH: Jeśli ktoś spodziewał się nadejścia mesjasza (w sumie po każdym Mario mamy takie oczekiwania), będzie rozczarowany. To dobra gra, najlepsza – mimo chaosu na ekranie – gdy zasiada do niej kilka osób. Albo rodzina. Owszem, miejscami jest trudna, ale przecież jest opcjonalny samograj. Solidne 8/10

Nowe Mario to perfekcyjny przykład polityki, jaką stosuje firma z Kioto. Można to nazwać pokazywaniem konkurentom gestu Kozakiewicza, ale po wyczerpaniu kilku kompletów baterii nasunęło mi się inne, równie potoczne porównanie. Jakie? Do koleżki siedzącego samemu w zamkniętym, małym pokoju po zjedzeniu obiadu składającego się z bigosu i fasolki po bretońsku. Długi czas wszystko jest w porządku, ale nagromadzenie zapachowych wydzielin w końcu domaga się solidnego przewietrzenia. Gra miała być przykładem świeżości, ale Shigeru Miyamoto tylko rozszczelnił okno, zamiast otworzyć je na oścież.

PLUMBER CRACK

Nintendo przy każdej okazji przekonywało, że ciągle jest miejsce na staroszkolnego Mario, nawet bez sieciowego multiplayera i z oprawą na pierwszy rzut oka nie odbiegającą od edycji na DSa sprzed ponad trzech lat. Miejsce może i jest, ale na pewno nie na półce z pierwszoligowymi grami. Przy tworzeniu tego tytułu zrobiono wiele błędów, choć na szczęście nie tyle, że odradzałbym zakup z całych sił. Innego sprawa, że bez problemu można znaleźć lepsze gry na Wii.

Jak wiadomo, w platformówkach z Mario nie ma opcji ustawienia poziomu trudności, albo ma się odpowiednio wyćwiczone palce, albo pozostaje nauczyć się poziomów na pamięć. NSMBWii jest autorką kilku siwych włosów na głowie mojej i moich znajomych. Niektóre pomysły zwyczajnie są przekombinowane, pomylono wyzwanie z niepotrzebnym irytowaniem gracza. Fajnie



jak raz na jakiś czas plansza usuwa się spod nóg, albo jest tak ciemna, że widać tylko fragment przed Mario, tylko że tutaj podobną cechę ma niemal każda miejscówka. Utknąłem już w drugim świecie, bo sprawę utrudniał latający koleżka hojnie zrzucający kolczatki... Zero czasu na przystanek, zebranie kilku monet i choćby nadrobienie straconego przed sekundą życia. Cieszę się, że w Nintendo nadal są wizjonerzy potrafiący zaskoczyć pomysłami w wydawałoby się ogranym schemacie, to jednak nie powód, by faszerować nimi kod gry, jak gęś na Święto Niepodległości.

Bez większych problemów łyknąłem Super Mario Galaxy i New Super Mario Bros. DS, tym razem zjadłem na grze zęby i plomby, a nagromadzenie przeszkód ciągle sprawiało mi kłopot. Gra nie wybacza, checkpointy rozmieszczono równie często, jak palmy w Warszawie, więc przygotujcie się na wielokrotne powtarzanie trudniejszych fragmentów. Za którymi czają się jeszcze trudniejsze. Honor gracza nie pozwolił skorzystać mi z Super Guide, czyli trybu, kiedy gra przechodzi się sama, ale to wentyl bezpieczeństwa, jaki Nintendo wymyśliło dla casuali. Co z tego, skoro nawet wyjadacze zaczynają przy nowym Mario wątpić w swoje umiejętności? Zawsze mogą poprawić mniemanie o swoim ego zapraszając niczego nie spodziewających się znajomych na partyjkę jednokanapowego multi i pokazać, kto tu rządzi. Przynajmniej w teorii...

SLOW HAPPY BOYS

Cztery osoby. Naraz. Tymi słowami Nintendo czarowało wszystkich przy każdej okazji, pomijając fakt, że tyle wiilotów jest warte połowie Wii, a grę we dwójkę w Mario 2D wpleciono z powodzeniem już na DSie. NSMBWii testowałem w różnych kombinacjach, efekt jest zawsze taki sam: masa śmiechu, powiększenie własnego słownika przekleństw i wszechogarniający chaos. Nie sposób panować nad tym, co się dzieje, przy duecie, a co dopiero przy kwartecie hasających po planszy graczy. Ktoś co sekundę ginie, jest śmiesznie, ale kompletnie bez sensu. Przy maksymalnym oddaleniu kamery trzeba mieć nieźle wytrenowany refleks, żeby nie wpadać na każdą przeszkodę. Przechodzenie gry z osobami, które hydraulika kojarzą tylko z reklam Polski

CZTERY OSOBY. NARAZ. TYMI SŁOWAMI NINTENDO CZAROWAŁO WSZYSTKICH PRZY KAŻDEJ OKAZJI, POMIJAJĄC FAKT, ŻE TYLE WIILOTÓW JEST WARTE POŁOWIE WII

na Zachodzie, mija się z celem, bo albo trzeba je nieść przez cały poziom, albo liczyć się z tym, że szybko się zniechęcą w nierównym pojedynku z wyśrubowanym poziomem trudności. Co innego spotkanie z innym wyznawcą wąsatego koleżki, dopiero wtedy można pokusić się o rozpracowywanie skomplikowanych poziomów i stosowanie taktyk, o jakich się nie śniło. Chyba, że zdecydujecie się na jeden z pozostałych trybów zabawy – zebranie jak największej liczby monet na specjalnych poziomach lub gra na punkty zliczane z pokonanych przeciwników, zebranych power-upów i groszówek. Można sobie wydatnie przeszkadzać, choć nie zastąpi to versusa z DSa – z drugiej strony, wtedy NSMBWii miałoby za łatwo, bo 10/10 wystawiłbym w czasie scenki QTE. Zarówno w singlu, jak i multi pozycja rozwija skrzydła pod wodzą doświadczonych graczy, ale moim zdaniem nowe Mario to przeciwieństwo gry imprezowej.

MILIARDY MONET

Pszczółkę Mario zostawiono dla Galaxy 2, co powiecie na Mariokopter, MrozuMario i hydraulika przebranego w strój pingwina? To trzy nowe power-upy i nie trzeba być geniuszem, żeby wpaść na to, iż najskuteczniejszy jest helikopter, bo przy otwartych poziomach wystarczy wzbijać się w powietrze, a na końcu zebrać życie za zjechanie po całym maszcie z flagą. Jednak grę projektowano z myślą o każdej z nowości, więc zamrożonych przeciwników można podnosić i rzucać w resztę hałastry,

BRZOSKWINIA BEZ PESTEK Niedziwne, że nie wspominam o fabule w recenzji, bo chyba każdy się domyśla, że Bowser Jr. porwał Księżniczkę Peach. Dresiarz wykorzystał do tego urodziny i wyskoczył z tortu, jak diabełek z pudełeczka.

BEREK! Łapanie się nawzajem i rzucanie po planszach to wizytówka tej części, a złośliwi na pewno ją pokochają. Spokojnie można dziewczynę wpakować na żółwia. Ostatnie zdanie wcale nie miało innego kontekstu, niż ten związany z grą. Wcale. Absolutnie. Nie.

Granie i chipsy

Wszyscy wiemy, że to niemożliwe – pad momentalnie się brudzi i po chwili palce ześlizgują się z przycisków. Jednak jeśli w New Super Mario Bros. polegniecie osiem razy z rzędu na jednym poziomie, gra wywalając wielki zielony klocek ze znakiem zapytania „delikatnie" zasugeruje, że się nie nadajecie i może przejść trudny fragment za Was. Brzmi dziwacznie? Pomysł, którego autorem jest nie kto inny, jak sam wielki Miyamoto, zrodził przed premierą wiele... znaków zapytania. Dziś wiem, że nie chodzi o trywializowanie gier, a niejedna osoba podziękuje Nintendo za Super Guide, bo może oszczędzić sporo nerwów. Wezwany na pomoc Luigi nie odkryje żadnego sekretnego pokoju, nie ujawni pochowanych monet, więc masterowicze nadal muszą bazować na swoich zdolnościach. Każdy zadowolony? Na to wygląda, i zapewne także w nadchodzącym Super Mario Galaxy 2 pojawi się taka opcja. Czemu nie...

KOGO WITAM, KOGO GOSZCZĘ **Szefowie nie zabijają oryginalnością, choć są bardziej interesujący niż w NSMB DS. Trzeba zmienić całą mechanikę, by wpleść tutaj coś nowego, a od lat sprawdza się ona wyśmienicie i generuje takie zyski, że w Nintendo śmieją się z budżetu sequeli Uncharted i Modern Warfare.**

a pingwin doskonale radzi sobie jeżdżąc na brzuchu po lodowych planszach. Poziom absurdu dawno temu przekroczył linię demarkacyjną logiki, więc każdy z pomysłów ekipy Miyamoto funkcjonuje tak, jakby od zawsze był obecny w serii. Delikatne zmiany przeszła mapa z wyborem poziomów, oprócz tego, że bardzo często jest kilka rozgałęzień do wyboru, to można na niej wykorzystać jeden z power-upów i zacząć trudny poziom z nieśmiertelną gwiazdką lub jako na przykład mikroMario, który kolejny raz świetnie się sprawdza jako odkrywca sekretów.

Początkowo byłem zaskoczony jak ślicznie gra wygląda na dużej plazmie podłączona componentem, jednak dość szybko wylazły na wierzch niedoróbki. Co prawda tła są dopracowane, jak podkłady pod teksty w Secret Service, ale wszystko na pierwszym planie ma postrzępione krawędzie... Dla wieloletnich fanów serii znajdzie się kilka smaczków graficznych, Mario zgina nogi na pochyłych platformach, a piach wreszcie wyraźnie przysłania widok. To może wydawać się śmieszne w dobie Uncharted 2, ale mówimy o grze na konsolę, której moc nie może się równać z konkurentami. Jak na Mario jest ślicznie.

BACK TO FUNGUS KINGDOM

Do grania wiilot jest niezbędny – zapomnijcie o zwykłym padzie i statku kosmicznym z GameCube'a. New Super Mario Bros. Wii wymaga czegoś, co wykrywa nasze ruchy, bo gra często z tego korzysta wzbogacając zabawę. Jak? Najlepiej sprawdzić samemu, bo banan na twarzy wymaluje się sam. Nie miałem wyolbrzymionych oczekiwań względem dwuwymiarowego Mario, większość z nich została spełniona i na pewno tytuł nie wyląduje na redakcyjnej półce. Warto go w wolnych chwilach masterować, liczba pominiętych monet i sekretów ciągle mnie przerasta, co doskonale rokuje żywotności najnowszego Mario. Dużo lepiej grało mi się samemu, bo polegałem jedynie na własnym skillu i pretensje o wbiegnięcie setny raz na tego przeklętego żółwia mogłem mieć tylko do siebie. Poszukiwacze starej szkoły i wielkiego wyzwania mogą dopisać do oceny cały tłusty punkt, bo Nintendo po zeszłorocznej krytyce ze strony wiernych fanów, wydało tytuł skrajny z innych powodów niż WiiMusic. Piekielnie trudny, zakręcony i wymagający, czyli taki, jakiego część osób się domagała. Jeśli byliście wśród nich, nie wahajcie się dłużej, pamiętajcie tylko, że wiiloty nie są najtańsze, a w nerwach łamią się jak latarnie w rękach Hulka. ■■

OCENA **7.5/10**

+ POZIOM TRUDNOŚCI WŁAZI NA AMBICJĘ, CHAOS CZASEM BAWI
- POZIOM TRUDNOŚCI WIERCI DZIURY W BRZUCHU, CHAOS IRYTUJE
NIE DA SIĘ POGODZIĆ KAŻUALI Z HARDKOROWCAMI

SCOOBY DOO: FIRST FRIGHTS

▶ PlayStation 2, Wii // Warner Bros // 1-2 graczy

Ta strona jest w zamierzaniach poświęcona zagadnieniu pod tytułem „mam dziecko, dziecko ma PS2 i fajnie byłoby sprawić mu jakąś nową grę". Nie wierzę bowiem, że wśród czytelników tego pisma są jeszcze osoby, które aktywnie grając, nie zaopatrzyły się jeszcze w dowolną konsolę „nowej", czyli kilkuletniej już generacji. Tak czy inaczej, wysłużone peesdwójki trafiły do pokoju dziecinnego i choć gier na PS2 jest bez liku, są tacy agenci, którzy zawsze chcą coś nowego. Stąd co jakiś czas zrobimy szybki przegląd peesdwójkowych nowości.

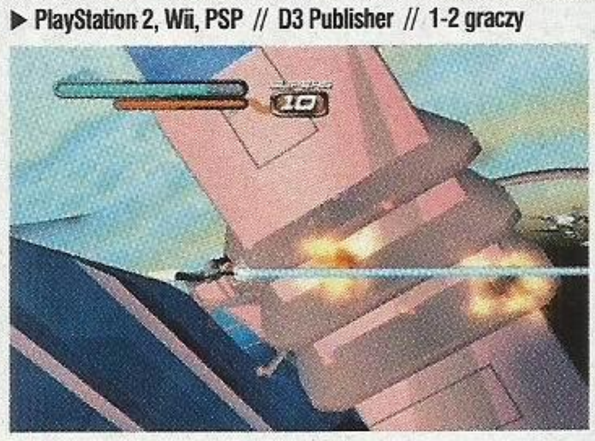
A teraz już Scooby. To trójwymiarowa platformówka z kombinowaniem (nie za dużo) i radosnym obtłukiwaniem duchów (niezbyt brutalnie, Scoob na przykład wali pętkiem serdelków), w której kierujemy odmłodzoną wersją paczki poruszającej się wehikułem Mystery Machine. Będzie skakanie po platformach i wspinanie się po gzymsach, wspomniane wcześniej liczne wesołe potyczki, wreszcie kombinowanie nad zagadkami. Nie gramy cały czas jako przefajny, ale i przygłupi pies – gra wymienia bohaterów co poziom; każdy ma umiejętności pomagające w rozwikłaniu nietrudnych zagadek, a do zebranie są także miliardy Scooby Snacks.

Bardzo fajnym i oby jak najczęściej pojawiającym się w takich grach pomysłem, jest możliwość podłączenia się w dowolnym momencie do zabawy przez drugiego gracza – można pomóc młodemu człowiekowi, gdy się pogubi. Zresztą można też sobie z przyjemnością pograć, bo to ładna (na tle tego, co ukazuje się ostatnio na PS2) i fajna gra – trzeba tylko uważać, żeby za bardzo się nie rozpędzić i nie odwalić całej roboty za młodego, bo jest w miarę prosta. Tak czy inaczej – mi się podobało. ■■ **Gsh**

7.0/10

ASTRO BOY: THE VIDEO GAME

▶ PlayStation 2, Wii, PSP // D3 Publisher // 1-2 graczy



Kilka ładnych lat temu Sega wydała bardzo fajną wizję przygód kultowego bohatera mang i anime, teraz za swoją wersję wzięli się amerykanie – niebawem na ekrany kin trafi animowany film z Astro, więc dostajemy też grę.

Nowy Astro to miks platformówki ze strzelaniną. W poziomach chodzonych (grafika 3D, ale sama gra pozostaje 2D) robochłopiec biega, skacze i lutuje, także przy pomocy laserów, licznych przeciwników, co szybko staje się nudne i monotonne, zwłaszcza, że jak na zaawansowanego robocika, nasz bohater to straszny lamus. Na szczęście trafiają się momenty, w których testowana jest zręczność gracza podczas skakania po platformach i to najlepsze fragmenty bieganej zabawy. Druga część samej gry to klasyczna strzelanina z samolocikiem, którego rolę pełni właśnie Astro – trzeba omijać miny, pruć z lasera i używać dopalacza, by uciec od pocisków nieprzyjaciół. Tych sekcji jest sporo i trzeba przyznać, że mogą się podobać.

Grafika jest niebrzydka – kolorowa i żywa, zaś animacja trzyma poziom. Jest też sporo scenek z filmu. Można podarować jakiemuś młodzieńcowi, ale stary Astro Segi jest lepszy. ■■ **Gsh**

6.0/10

FIFA 10

▶ PlayStation 2 // Electronic Arts // 1-4 graczy

Swoim zwyczajem, o co chyba nikt nie będzie miał pretensji, EA wspiera PlayStation 2 nawet u schyłku jej życia – tak, jak wspierało kiedyś PSXa. I bardzo dobrze, bo być może ktoś ma ochotę zagrać w piłkę nożną z aktualnymi składami, nie mając dojścia do konsoli nowej generacji i fenomenalnej gry piłkarskiej, jaką w tym roku jest FIFA 10.

To oczywiście na next-genach; na PlayStation 2 nie ma co liczyć na nową grafikę czy jakieś znaczące zmiany w samej rozgrywce. Ot, silnik sprawdza się od kilku lat bez pudła w swoich zręcznościowych klimatach i nikt przy nim nie będzie dłubał. Autorzy dorzucili jednak opcję Season Mode, czyli nieco uproszczoną wersję trybu menedżerskiego dla niedzielnych graczy (oczywiście właściwy tryb menedżerski również jest), a także rozbudowali Be A Pro o możliwość rozwijania kariery w reprezentacji, poprawili nieco ujęcia kamery i generalnie doszlifowali nieco ten tryb.

Grafika już nikogo nie zachwyci, ale przy ujęciu meczowym jest w porządku. Oczywiście jest pełna polska wersja, z napisami i komentarzem Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza. Jeśli macie tylko PS2 – jest OK. ■■ **Gsh**

7.9/10

CARS RACE-O-RAMA

▶ PlayStation 2, Wii, PSP // THQ // 1-2 graczy

Kontynuacja kinowych przygód Zygzaka McQueena i jego przyjaciół została oficjalnie zapowiedziana na drugą połowę 2011 roku, trzeba zatem czymś wypełnić te niemal dwa lata i wyciągnąć jak najwięcej kasy z najmłodszych fanów wesołego autka. A raczej z ich rodziców. W takich akcjach lubuje się firma THQ, która potrafi doić licencje, jak mało która.

Cars Race-O-Rama nie jest jednak jakimś straszliwym przekrętem – to na swój sposób przyzwoita gra wyścigowa dla najmłodszych adeptów joypada, ze znanymi z filmu bohaterami, pozwalająca ścigać się także Zygzakiem w wersji monstertruckowej, czy wziąć udział w licznych misjach, nazwijmy to, kaskaderskich. Jest też jakaś fabuła, wyścigi kartów z power-upami i kilka innych atrakcji przerywających monotonne śmiganie po zamkniętych torach. Prosta grafika i radosna muzyczka dopełniają obrazu. Mnie ta gra nie ruszyła, ale dzieciom może się spodobać – tyle, że potrzebna będzie opieka dorosłych, bo jest dużo dialogów i opcji do tłumaczenia, a sami wiecie, że nie odpuszczą.

■■ **Gsh**

5.5/10

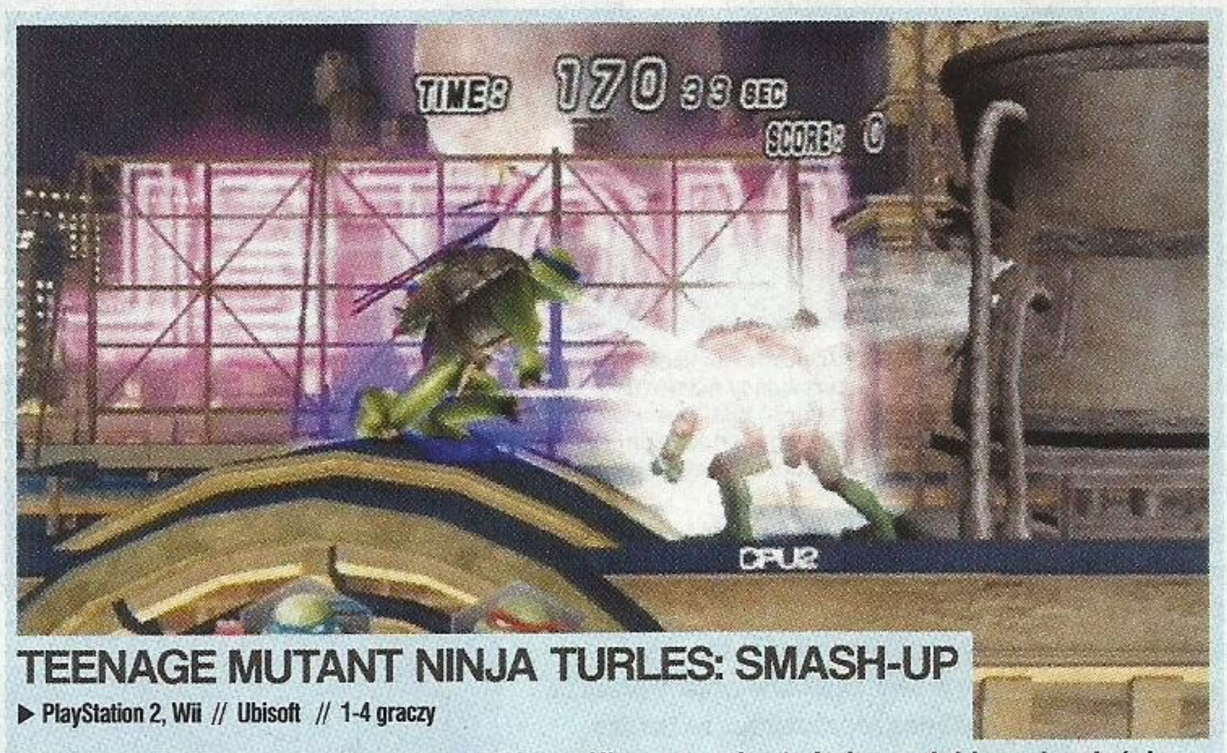
MARVEL SUPER HERO SQUAD

▶ PlayStation 2, Wii, PSP // THQ // 1-4 graczy

Mądre głowy zasiadły do stołu, by uradzić, w jaki sposób wykorzystać licencję Marvela i stworzyć grę dla najmłodszych amatorów bohaterów ze stajni komiksowego supermocarstwa. Rezultatem tej narady jest Marvel Super Hero Squad; gra potwornie brzydka i niegrywalna, w której superherosi zostali przeniesieni do lat szczenięcych i przemodelowani na styl super-deformed.

Już to ostatnie jest typowym przykładem braku zrozumienia dla fenomenu Wolverine'a czy Iron Mana – Logan jest fajny wkurzony, z cygarem w gębie, pazurami, a nie jako kulkowaty, uśmiechnięty ośmiolatek. Naprawdę, gra próbuje sprzedać nam chodzoną bijatykę dla dzieci z superdziećmi. Problem w tym, że jest przerażająco brzydka i wygląda jak z pierwszego PlayStation. Drugim trybem zabawy jest Battle, czyli standardowa nawalanka każdy-na-każdego na arenie – też nudne i paskudne. Dzieciaki nie będą chciały na to patrzeć, bo wolą „dososłe" wersje swoich bohaterów. Lepiej postawić na Marvel Ultimate Alliance 2, które – choć ma swoje wady – nie jest aż tak padaczne, jak ta podróba gry video. ■■ **Gsh**

1.0/10



TEENAGE MUTANT NINJA TURLES: SMASH-UP

▶ PlayStation 2, Wii // Ubisoft // 1-4 graczy

Wzajemne obtłukiwanie się na wszystkie możliwe sposoby, to jedno z ulubionych zajęć, jakiemu oddają się najmłodsi fani konsol. I to zarówno na ekranie telewizora, jak i poza nim. Nas interesuje jednak to pierwsze; z tym drugim każdy rodzic musi poradzić sobie sam.

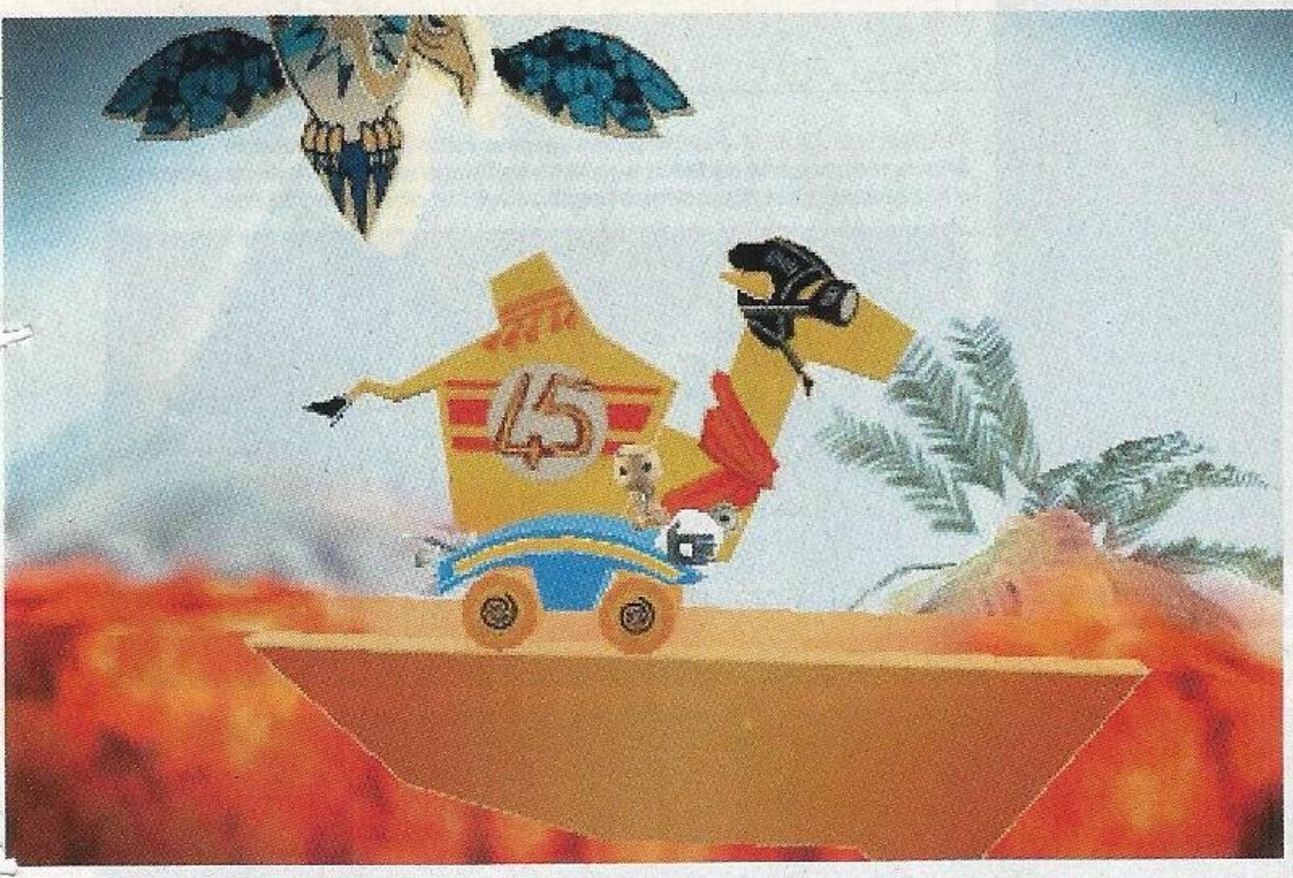
Żółwie Mutanty Ninja to całkiem popularna marka wśród młodocianych, stąd i nie ma się co dziwić, iż co jakiś czas właściciel licencji – czyli Ubisoft – rzuca na rynek nowy produkt z Michaelangelo, Donatello, Raphaelem i Leonardo.

TMNT Smash-Up to klasyczny przedstawiciel szkoły oldschoolowego Power Stone czy Super Smash Bros. – zawodnicy rzucani są na rozbudowaną, wielopoziomową arenę i zaczynają się radośnie obtłukiwać w nadziei wyrzucenia przeciwnika z ringu, bądź też zbicia jego energii. System jest prosty w opanowaniu; do ataków służą dwa przyciski, jest także wysoki skok oraz cios specjalny – nie ma tu żadnej większej filozofii i nie jest ona potrzebna; gra bowiem broni się jako radosna bijatyka, w której wziąć udział mogą aż cztery osoby jednocześnie. Multi-tapy i pady do PS2 dziś kosztują grosze, można więc zainwestować jeśli, o zgrozo, do młodego zaczynają przychodzić koledzy. Jest również tryb tag-team, w którym gracz może wybrać do swojej drużyny dwie postacie i przełączać się między nimi w locie. Ba, autorzy pokusili się nawet o tryb dla jednego gracza ze scenariuszem opowiadanym za pomocą scenek, gdzie bohaterskie żółwie walczą, by pokonać swojego odwiecznego arcywroga – Szredera. Porządna i niebrzydka gra. ■■ **Gsh**

7.0/10

UKAZAŁY SIĘ TAKŻE:

■ MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 – Pierwsze MVU na PlayStation 2 było porządną, niebrzydką i udaną grą. Z przykrością muszę zatem rozczarować tych, którzy oczekiwali, iż podobnie będzie z sequelem – jest przeciętnie. Po pierwsze, to konwersja z Wii, którą wykonano na odwal się, dodatkowo zohydzając tę i tak już niezbyt ładną pozycję tak bardzo, że nie ma już nic wspólnego z wersjami na next-geny. Gorzej, że nie ma czteroosobowowego multiplayera – jednocześnie grać w tę udającą prostego erpega chodzoną nawalankę mogą maksymalnie dwie osoby. Po trzecie zaś – animacja miejscami chrupie. Z drugiej strony, dla młodocianych fanów Marvela jak znalazł; to i tak lepsza gra niż Marvel Super Hero Squad. 6/10. ■ WWE SMACKDOWN vs. RAW 2010 – THQ i Yukes o dziwo w dalszym ciągu przykładają się do wersji na PS2, a nie tylko na next-geny, co widać po tegorocznej edycji Smackdowna. Pomijając oczywistą oczywistość w postaci znacznie gorszej grafiki, to ta sama, mocno dopasiona w stosunku do ubiegłorocznej edycji gra, co na dużych konsolach. Sprawdźcie zatem recenzję Blizza na stronie 81 i zadecydujcie. 8/10. ■ NBA 2K10 – gra nie zmieniła się w stosunku do ubiegłorocznej edycji; ciągle można sympatycznie pograć w kosza, choć można też skrzywić się na widok przeciętnej grafiki. 7/10



NARRATOR W tę rolę wcielił się Paweł Szczęsny i muszę przyznać, że świetnie wprowadza w świat LBP. Aktor ma na koncie role dubbingowe w „Odlocie", „Dzielnym Despero", „Złotym Kompasie", „Ratatuj" i setce innych bajek, filmów oraz gier. Zagrał także pedofila w „Symetrii". Niepokojące, bardzo niepokojące.

LITTLEBIGPLANET

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Gra jest śliczna, pełna ciepłych emocji, mimowolnie powoduje uśmiech na twarzy, a kontakt z nią dostarcza pozytywnych wibracji. LittleBigPlanet bardzo podoba się także dziewczynom, więc, panowie, jeśli zastanawiacie się jak zachęcić parterkę do grania – może właśnie podsuwając jej PSP z Sackgirl przemierzającą świat? I ostatnia sprawa – to idealny prezent dla dzieci na przykład na Gwiazdkę; zero przemocy, całkowicie po polsku z fachowym narratorem i prosta w obsłudze. Świetna. 9/10

SZMACIANY LUDEK OD TERAZ W KAŻDEJ KIESZENI

To nie jest konwersja z PlayStation 3. Musiałem to wyjaśnić na wstępie, gdyż obie gry mają ten sam tytuł, co jest trochę dezorientujące, bo różnią się zawartością i głupio by było, gdyby ktoś zignorował wersję na PSP myśląc, że to to samo, co na PS3. Czemu? Bo przenośne LBP jest świetne i wielokrotnie podczas grania dochodziłem do wniosku, że bawię się przy nim lepiej niż przy oryginale, i tylko kilka wad nie pozwala mi uznać jej za lepszą od starszej siostry.

SAM-BOY, SAMA-GIRL

Schemat rozgrywki pozostał ten sam, LittleBigPlanet to platformówka, niby dwuwymiarowa, ale bohater może wejść w głąb ekranu, żeby ominąć przeszkodę blokującą przejście. Bohater, czyli Sackboy lub Sackgirl – urocze szmacianki, które można przebierać na setki sposobów, zakładając im rękawiczki, czapeczki, różnego rodzaju spodnie, okulary, sukienki, a do tego zmieniać kolor „skóry", czyli materiału, z jakiego są wykonane. Szukanie i zdobywanie nowych ciuszków podczas przechodzenia gry jest tak samo zabawne, jak w wersji na PS3, zadziwiająco ciężko zignorować ten element i skupić się tylko na zaliczaniu kolejnych poziomów. Niestety, zbiera się je tylko dla własnej przyjemności, bowiem w LittleBigPlanet na PSP można grać wyłącznie samemu, co jest największą zmianą w stosunku do oryginału i największą wadą gry. Autorzy – studio Sony Cambridge, które stworzyło grę w zastępstwie Media Molecule – wielokrotnie tłumaczyli w wywiadach, że zaimplementowanie online było technicznie niemożliwe, przy jednoczesnym pozostawieniu w grze realistycznej fizyki. To, co było drobnostką na PS3, w przypadku PSP okazało się barierą nie do przeskoczenia. Szkoda, bo w „duże" LBP najlepiej gra się z kimś, we dwie, trzy, a nawet cztery osoby. Śmiechu jest co niemiara, zwłaszcza, gdy zrobi się komuś dowcip, na przykład przyklejając jego Sackboyowi do czoła sztuczne oko na sprężynie, albo oklei go naklejkami i zrobi przy tym jakąś głupią minę. W przenośnej wersji „uszytki" również potrafią okazać radość, albo zrobić smutną minę, problem w tym, że poza graczem nikt tego nie zobaczy, więc funkcja ta wydaje się zbędna.

GORSZA, ALE LEPSZA

Brak multiplayera nazwałem największą wadą, ale żeby było jasne – to bardzo mała wada, która nie odbiera radości z zabawy. Na PS3 LittleBigPlanet było doskonałą social-game, w którą fajnie było zagrać na przykład z dziewczyną, a na PSP jest świetnym platformerem dla jednego gracza. Wszystkie poziomy są nowe, stworzone na potrzeby tej wersji. Żaden nie jest zbyt długi, ani zbyt trudny, a nawet jeśli ciężko przejść jakiś fragment, to tylko dlatego, że trzeba wykazać się zręcznymi palcami, a nie z powodu sztucznych utrudnień, jak w oryginale. Przede wszystkim, jest więcej punktów kontrolnych, więc w razie porażki nie trzeba przechodzić długiego kawałka poziomu od początku. Co ważniejsze, nie ma ograniczonej liczby prób, poprzednio po kilku złych skokach traciło się wszystkie życia i trzeba było zaczynać poziom od początku, a teraz jedynie odejmowane są punkty z liczby zdobytych podczas rozgrywki. Przesadne ułatwienie? Każdy posiadacz LBP w wersji na PS3 przywitałby takie rozwiązanie z otwartymi ramionami, bo nie ma nic gorszego, niż patrzenie, jak z trudem namówiona do zabawy lepsza połówka irytuje się, bo za szybko ginie. Zabawa stała się po prostu przyjemniejsza, a jeszcze lepsze jest to, że ograniczono liczbę tak zwanych planów – Sackboy może zrobić tylko jeden ruch w głąb ekranu, a nie dwa, jak poprzednio. Konsola nie zawsze wiedziała, jaki dokładnie ruch gracz chciał wykonać, czy wskoczyć na platformę, czy zebrać świecidełka widoczne w tle, więc nierzadko popełniała błędy, w efekcie czego Sackboy lądował na przykład w jeziorze lawy. W wersji na PSP problem ten rozwiązano i bez stresu płynąłem przez poziomy.

CIĘŻKI WYBÓR

Nie wyobrażam sobie LBP bez edytora poziomów, dobra wiadomość jest taka, że znalazł się również w tej grze, a po szczegóły odsyłam do ramki. Do niedawna nie wyobrażałem sobie LBP z gorszą grafiką, ale na ekranie PSP przygody Sackboyów wypadają zadziwiająco dobrze. Postacie są może trochę zbyt małe, co utrudnia zobaczenie detali ich stroju oraz kapitalnych min, brakuje też doskonałego oświetlenia, a kolory są bardziej wyblakłe, ale to wciąż śliczna, ciepła, radosna gra, na którą patrzy się z przyjemnością. Tylko chrupnięć animacji mogłoby nie być, bo psują efekt.

Krótko podsumujmy: wersja na PSP nie ma multiplayera i nie jest aż tak ładna, ale za to jest bardziej grywalna i trochę łatwiejsza niż na PS3. Macie handhelda Sony i chcecie zagrać w dobrą platformówkę? Nie wahajcie

OCENA **8.5**/10

➕ NIE MA PSUJĄCYCH ZABAWĘ BŁĘDÓW Z WERSJI PS3
➖ CHRUPNIĘCIA ANIMACJI, BRAK MULTIPLAYERA

JAKI TYTUŁ, TAKA GRA

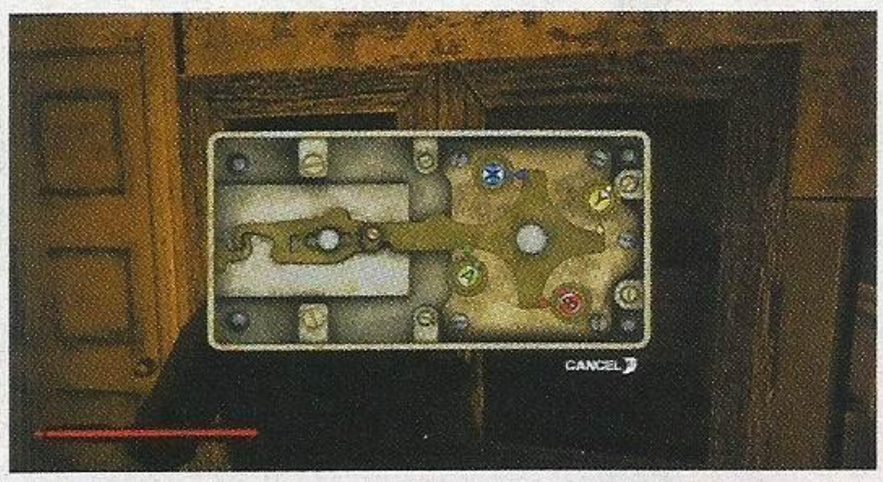
Edytor poziomów

Chcecie stworzyć własne poziomy w LBP na PSP? Edytor poziomów z wersji na PS3 został w całości przeniesiony do tej gry, co robi wrażenie, bo to przecież bardzo rozbudowane, profesjonalne narzędzie, które wcale niełatwo jest opanować. Możliwości są dokładnie takie, jak na PS3, ale mnie zabrakło większej liczby gotowych szablonów pozwalających na szybkie zmontowanie poziomu w kilka, kilkanaście minut, gdy w autobku czy tramwaju stoję w korku. To w końcu gra na konsolę przenośną, więc edytor też mógłby być w wersji „Light", mimo to jestem przekonany, że już niedługo w sieci pojawią się setki poziomów do ściągnięcia, stworzonych przez różnych zdolniachów i masochistów. Nikt przecież nie mówił, że tworzenie gier to łatwa praca, prawda?

POZIOMY Wersja na PS3 ma tę przewagę, że jest od dłuższego czasu na rynku i poziomów do ściągnięcia z sieci za darmo jest grubo ponad milion, a w przypadku PSP szaleństwo dopiero się zacznie. Liczymy też na DLC z MGS: Peace Walker.

DWÓCH NA JEDNEGO Gra jest bardzo ciemna i wcale się tego nie wstydzi. Źródeł światła jest kilka – od umiarkowanie przydatnej zapalniczki, poprzez idiotyczny flesz aparatu fotograficznego, aż po tradycyjną latarkę.

PIF-PAF. NIE ŻYJESZ Pułapki potrafią napsuć nieco krwi. O ile jeszcze te zamontowane przy drzwiach to kwestia szybkiego wciśnięcia jednego przycisku, o tyle porozciągane przez ciemne korytarze żyłki są ciosem poniżej pasa.



SAW

HELLO, MAX...

txt: DrMax

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Konami
- Producent: Zombie Std.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Jest tak jak mówi Max – gra ma ten syfiasto-brudny śmierdzący klimat opuszczonych podziemi szpitala czy fabryki; dokładnie tak, jak w filmach z serii. I dokładnie tak samo jak w filmach fabuła nie trzyma się kupy, ale mniejsza o nią – w Modern Warfare 2 też się nie trzyma. Wracając do gry – nie jestem aż tak pobłażliwy, jak Doktorek. Ograniczenia czasowe dla zagadek jeszcze mogę przeżyć, bo Jigsaw w końcu takie stosował, ale po co jest walka skoro jest syfiasta – nie wiem. Dla mnie 5/10

Przez ostatnie parę lat zarywałeś nocki pisząc artykuły i recenzje, podczas gdy inni smacznie spali. W ten sposób odciąłeś się od społeczeństwa i zapomniałeś co jest w życiu naprawdę ważne. Traciłeś godziny na kolejne gry, teraz zagrasz w moją. Jeśli przeżyjesz, uświadomisz sobie, że czasem trzeba ruszyć tyłek sprzed ekranu, pooddychać świeżym powietrzem, zrobić sobie kanapkę... W przeciwnym razie, ten pokój stanie się twoim grobem. Masz dokładnie 4000 znaków. Zaczynamy.

DO YOU WANT TO PLAY A GAME?

Gracz wciela się w znanego z pierwszej części filmu detektywa Tappa, lekko odmłodzonego i odchudzonego. Stróż prawa poświęcił karierę próbom schwytania Jigsawa, przez co znalazł się na celowniku psychopaty, który postanowił w końcu wciągnąć bohatera do swej chorej gry. Fabuła pozostaje wierna kinowemu oryginałowi – na dobre i złe. Prawdę powiedziawszy, niespecjalnie trzyma się to wszystko kupy, ale biorąc pod uwagę łamańce logiczne znane z późniejszych części filmu, historia w grze pozostaje jeszcze w miarę czytelna. Na przejście czeka siedem rozdziałów, każdy poświęcony innej ofierze, którą gracz ma za zadanie ocalić. W sumie jakieś sześć, może siedem godzin całkowicie liniowej rozgrywki. Nie najgorzej.

Wspomniana już wierność filmom bije także z oprawy gry – wszechobecny syf, odrapane ściany, spowijający wszystko mrok. Osiągnięcie pt. „zachowanie klimatu" udało się autorom odblokować bez większego problemu. Szkoda tylko, że modele postaci urodą nie grzeszą, a i animacja prezentuje typową kombinację kija od szczotki i odbytu. Za to scenariusz, pomimo swej głupoty, jest nawet wciągający i stanowi niezgorszą motywację do brnięcia dalej. Całości dopełnia nastrojowa ścieżka dźwiękowa, włącznie z charyzmatycznym wokalem Tobina Bella użyczającego głosu Jigsawowi. Jeśli jesteś fanem serii, wsiąkniesz w grę bez problemu – wybaczysz jej błędy, jak wybaczasz je kolejnym filmom.

ARE YOU SURE?

A błędów jest niestety wcale niemało. Przede wszystkim, Saw jest niemal klasycznym survival horrorem. Niektórzy mogą to poczytać za zaletę, w końcu ostatnimi czasy gatunek nie jest zbyt silnie reprezentowany. Niestety, ten tytuł dobitnie pokazuje dlaczego. Na szczęście autorzy nie cofnęli się w rozwoju na tyle, by wprowadzić przeprogramowane rzuty kamery – akcję obserwujemy z wygodnego punktu za plecami bohatera.

Obciążenie gatunkowe wychodzi za to w kilku innych aspektach. Pierwszym z nich jest walka – o mój dobry Boże, ta walka... Krótko mówiąc – jest tragiczna. Ślamazarna, niewygodna, losowa. O ile jeszcze przy pomocy własnych pięści, tudzież broni palnej, da się w miarę szybko rozprawić z każdym przeciwnikiem (inna sprawa, że przyjemności nie ma w tym za grosz), o tyle niech Was Bozia broni przed podnoszeniem jednego z wielu przedmiotów (kije, łomy, dechy, cegłówki) jakimi usiane są pomieszczenia w grze. Ciosy zadawane są wówczas z opóźnieniem, które doprowadzi do białej gorączki nawet tybetańskiego mnicha.

Niestety, nie jest to jedyny upierdliwy element. Nie mogło zabraknąć także zagadek logicznych. Wszystko – poczynając od otwierania zamków, przez naprawianie układów elektrycznych, aż po ratowanie ofiar Jigsawa – przedstawione zostało w formie różnego rodzaju układanek. Większość z nich jest prostacka i nawet Forrest Gump poradziłby sobie z nimi w kilkanaście sekund. Świadomi tego autorzy zdecydowali się więc w przypadku niektórych wprowadzić ograniczenie czasowe. Błąd. Nie ma to jak próbować połączyć serię kół zębatych, kiedy co chwila kamera robi przebitki na konającą na stole ofiarę. Może miało to budować napięcie, ale koniec końców zwyczajnie wkurza. A skoro już mowa o napięciu – pomimo zakwalifikowania gry, jako horroru, nie ma co liczyć na atmosferę grozy. Jeśli widzieliście przynajmniej jeden film, wiecie już wszystko, niespecjalnie więc jest się czego bać. Okazji do podskoczenia na krześle mogą dostarczyć tylko rozmieszczone tu i ówdzie pułapki.

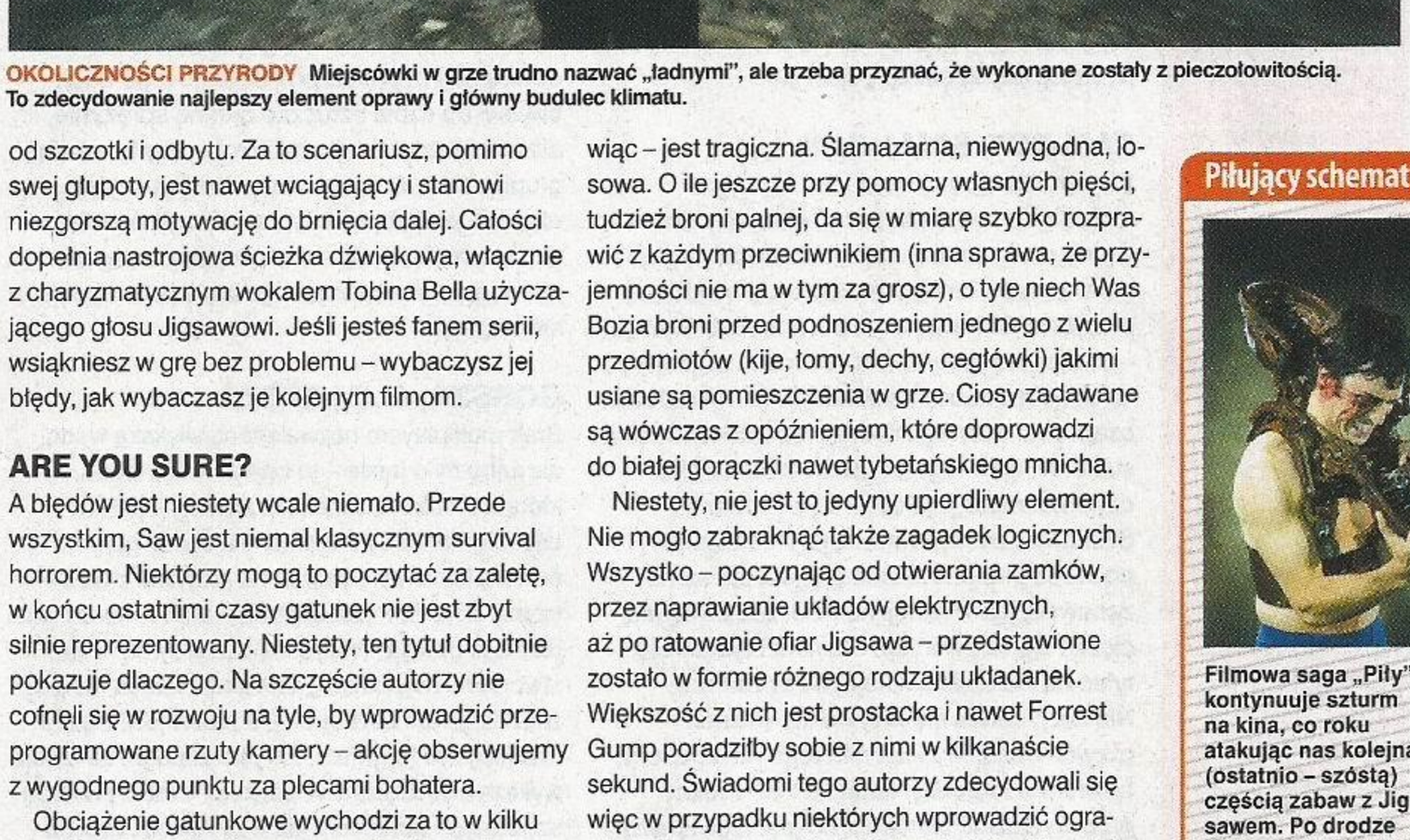
YOU ARE?

A jednak, pomimo wszystkich grzechów, w Saw gra się niezgorzej. Połączenie klimatu i specyficznego stylu rozgrywki tworzy zaskakująco wciągającą kombinację, a do większości – eufemistycznie rzecz ujmując – dyskusyjnych rozwiązań można się z czasem przyzwyczaić. Dla fanów serii to pozycja niemal obowiązkowa, ale i każdy, kto stęsknił się za tym odchodzącym w niebyt gatunkiem, może dać Pile szansę. ■■

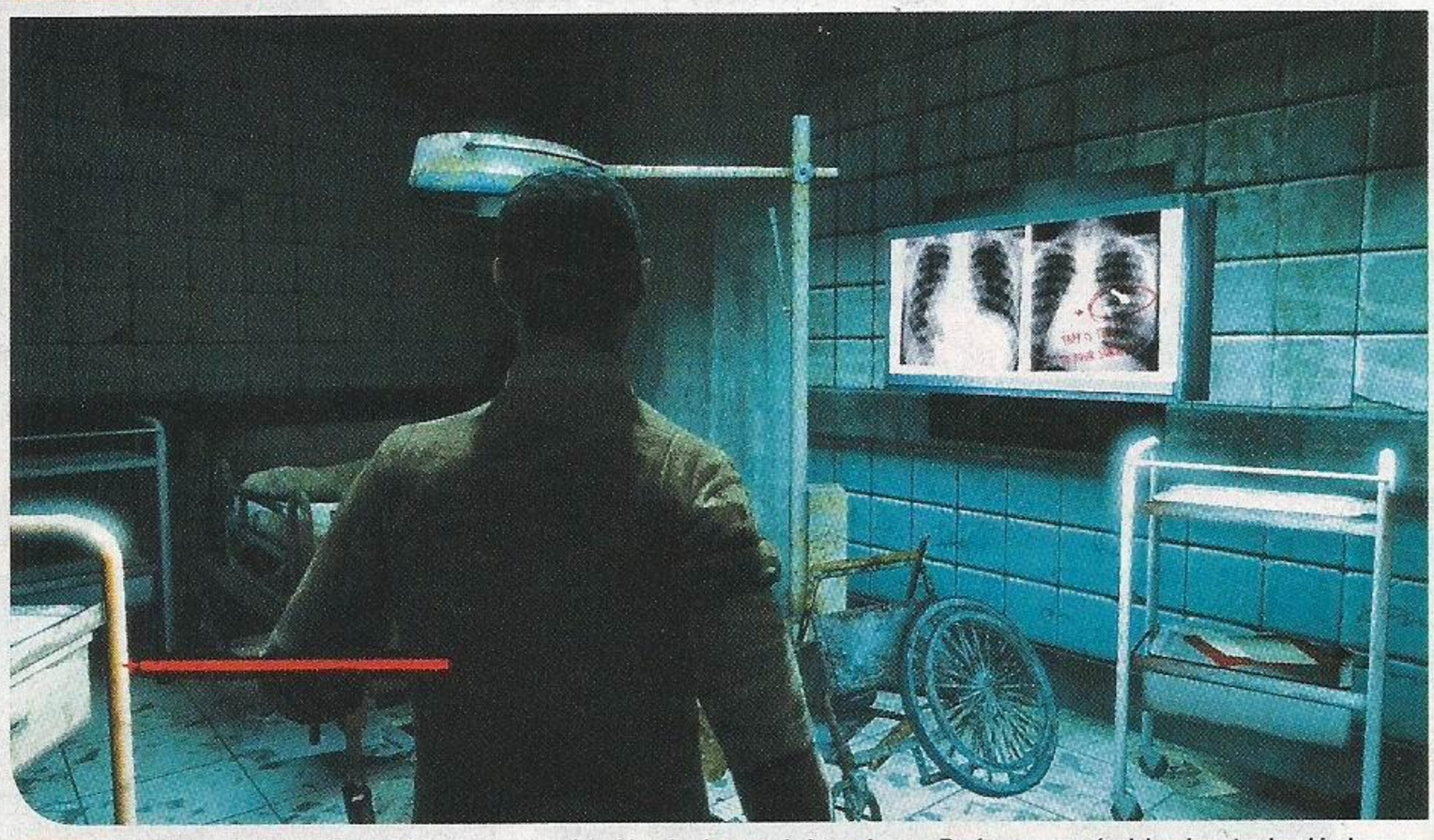
OCENA 6.0/10

+ WIERNIE ODDANY KLIMAT, TROCHĘ INNOWACJI W GATUNKU
– NIEDOPRACOWANA, MOMENTAMI FRUSTRUJĄCA

MOŻE PRZY SZÓSTEJ CZĘŚCI BĘDZIE LEPIEJ



OKOLICZNOŚCI PRZYRODY Miejscówki w grze trudno nazwać „ładnymi", ale trzeba przyznać, że wykonane zostały z pieczołowitością. To zdecydowanie najlepszy element oprawy i główny budulec klimatu.



GORE Nikogo nie powinien zaskoczyć fakt, że gra potrafi być bardzo krwawa i nieprzyjemna. Rozbryzgane mózgi, brudne strzykawki, chore urządzenia czyniące spustoszenie w ciałach ofiar. Klasyka.

Piłujący schemat

Filmowa saga „Piły" kontynuuje szturm na kina, co roku atakując nas kolejną (ostatnio – szóstą) częścią zabaw z Jigsawem. Po drodze zdobywa rzesze fanów, jednocześnie gubiąc za każdym razem kolejną porcję logiki przedstawionych wydarzeń. O ile pierwsza część była jeszcze całkiem zrozumiała (i fajna, swoją drogą), o tyle z każdą kolejną seria staczała się w objęcia Łodafakny – bogini bełkotu. Dziś trudno powiedzieć czy nawet ktokolwiek z twórców orientuje się jeszcze o co tak naprawdę chodzi w całej historii, i jakich to dalekosiężnych planów nie puścił w ruch naczelny psychopata serii. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że Piła stała się bodaj najbardziej popularną licencją z gatunku horroru od czasów „Piątku 13" czy „Koszmaru z ulicy Wiązów" (które zresztą spłynęły w kiblu w podobnym stylu). Czego dowodem jest recenzowana właśnie gra.

LEGO ROCK BAND

WSPÓLNY KONCERT DWÓCH GWIAZD OKAZAŁ SIĘ NIEWYPAŁEM

txt: MIELU

X330 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Szczerze mówiąc pomysł pomieszania LEGO i Rock Banda nie przypadł mi do gustu, ale tak to jest z niektórymi ideami twórców gier, że nie zawsze wypalają. Chyba któryś z bossów EA wpadł na pomysł wykorzystanie licencji LEGO, opowiedział o tym komuś z Harmonix i w tej sposób narodziła się idea maksymalnie „niedzielnej", w założeniach niezwykle zabawnej gry z widokami na niezłą sprzedaż. A ja tego nie kupuję; legoludki są fajne, kiedy są małe, a na wielkim telewizorze wyglądają jak dla mnie przerażająco. Średnio mi pasuje także lista kawałków. W sumie przeciętnie i bez potencjału na przyszłość. 5/10

Pomysł stworzenia gry muzycznej z legoludkowymi rockmanami od początku wydawał mi się nietrafiony. Rozumiem, po co ją stworzono. Żeby przyciągnąć tak zwanych „causali" oraz dzieci. Co prawda najmłodsi całkiem nieźle radzą sobie w zwykłym Rock Band czy Guitar Hero, nawet na poziomie trudności expert (sprawdźcie na youtube, jeśli nie wierzycie), ale zakładam, że to nieliczne przypadki.

O tym, że to miała być gra rodzinna, świadczy lista piosenek – nie tylko nie ma na niej kawałków z przekleństwami (i tak w innych tego typu grach są wyciszane), brakuje również utworów poruszających trudne tematy. Zapomnijcie także o ciężkich brzmieniach, chociaż można tu znaleźć znacznie więcej rockowych piosenek nadających się do grania na gitarze i perkusji, niż w Band Hero. Ale trafiają się też dziwolągi w stylu motywu przewodniego z „Pogromców Duchów", więc raczej nikt nie odpali LEGO Rock Band na imprezie. Wujkom, dziadkom, rodzicom i dzieciakom może się ta gra spodobać, co jednak nie oznacza, że jest dobra i warto ją kupić.

PROSZĘ CZEKAĆ

Dziwię się, że autorzy nie pożyczyli dobrych rozwiązań od konkurencji. Na przykład opcji szybkiego włączenia piosenki w menu głównym i dołączenia do zabawy w trakcie jej trwania. Przypominam, LEGO Rock Band to gra, przy której miło będą spędzać czas całe rodziny, więc gracze powinni mieć możliwość szybkiego rozpoczęcia zabawy. I najlepiej, żeby mogli też zmienić w locie poziom trudności, gdyby okazało się, że jednak sobie nie radzą. Oczywiście, nie da się tu przegrać, bo autorzy słusznie usunęli z gry opcję przerywania piosenki, gdy gracze nie trafiają w nutki. Trudno jednak mówić o dobrej zabawie, gdy wszystko robi się źle – równie dobrze mogłoby nie być żadnych nutek. W sumie, jest taki poziom trudności – super easy – gdzie trzeba tylko w odpowiednim momencie nacisnąć strumbara, czyli „szarpnąć strunę". Umówmy się, wciskanie jednego przycisku przez kilka minut to żadna atrakcja.

Poziomu trudności nie da się zmienić w locie, trzeba wyjść do menu, co trwa zbyt długo, a winne są temu częste loadingi. Mogłyby być krótsze, a najlepiej, żeby w ogóle ich nie było, bo dość szybko zaczynają przeszkadzać.

Tyle złych wiadomości, przejdźmy do bardzo złych. Na pierwszy ogień idzie lista piosenek. Niecałe pięćdziesiąt, gdy w każdej poprzedniej części było ich około dwa razy więcej? To nie jest zestaw utworów do ściągnięcia jako DLC, a pełnoprawna gra. Skąd takie zaniżenie standardów? Zacząłem nawet brzydko myśleć o Harmonix, że tylko trochę pomagali Traveller's Tales przy produkcji, ale nie mieli dla nich zbyt wiele czasu, bo byli zajęci na przykład tworzeniem The Beatles: Rock Band. Może przesadzam, ale nie chodzi tylko o listę piosenek, a również o brak trybu zabawy wieloosobowej w sieci. Poważnie, wycięto tryb online. Może w Polsce nikt nie będzie po nim płakał, ale to żaden powód, by zastosować taryfę ulgową.

BISU NIE BĘDZIE

Niewielka liczba piosenek sprawia, że dość szybko zaczyna się w kółko grać te same kawałki, zanim uda się odblokować następne. Mowa oczywiście o trybie kariery, który wygląda identycznie, jak w Rock Band 1 i 2. Został on podzielony na koncerty i trzeba zdobyć określoną liczbę gwiazdek, fanów lub pieniędzy, by móc występować w nowych miejscach (czytaj: grać nowe piosenki). Po zaliczeniu dostępnych utworów trzeba jeszcze zagrać „piosenkę niespodziankę" – najczęściej losowo wybieraną z już odblokowanych, albo samemu ustalić, jakie dwa kawałki będzie się grało jeden po drugim. Do wyboru są tylko te już raz grane. Naturalnie, na potrzeby zabawy z rodziną przygotowano tryb quickplay, w którym wszystkie piosenki są dostępne od samego początku.

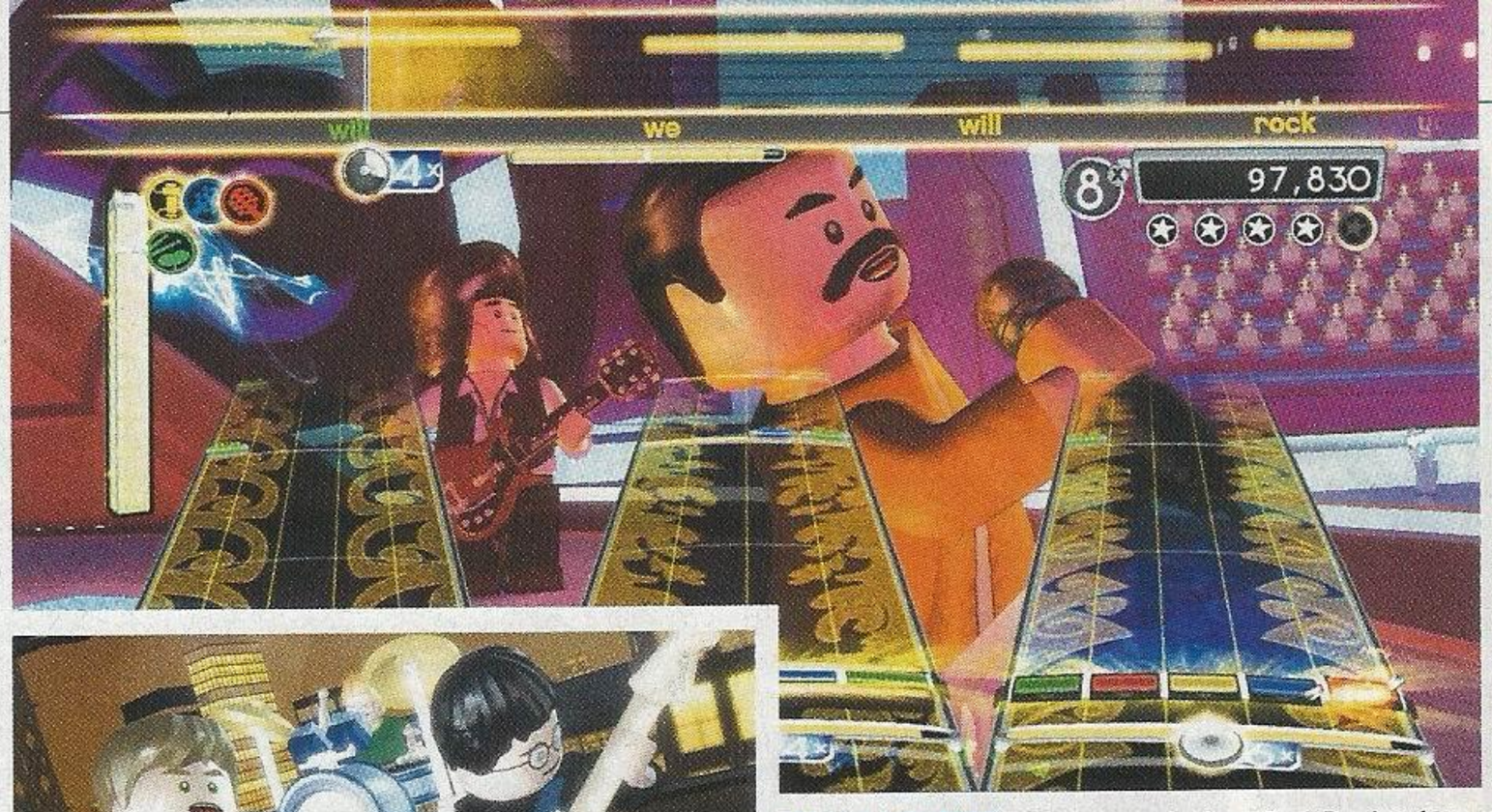
Żeby nie było, że tylko narzekam, LEGO Rock Band to wciąż Rock Band, czyli świetna gra muzyczna. Wydaje mi się, że jest trochę prostsza niż poprzednie części, teoretycznie można potraktować ją jako dobre wprowadzenie dla nowych w temacie. Ma dużo lepsze piosenki niż konkurencyjne Band Hero, nie uświadczycie żadnych Taylor Swift (gwiazda country) i Spice Girls, i dobrze, bo chodzi o to, żeby dobrze bawić się podczas grania na gitarze, ale także na perkusji.

Kwestia gustu, czy spodobają Wam się legoludki występujący na scenie. Mnie nie przekonały, chociaż przyznaję, uśmiałem się, gdy zobaczyłem Iggy'ego Popa i Freddy'ego Mercury w klockowej wersji. Za to płakać mi się chciało na widok grafiki. Jest po prostu słaba, obraz jest ziarnisty, na dodatek ruchy postaci są strasznie sztywne (w sumie nic dziwnego, to przecież klocki) i w porównaniu z Band Hero wygląda to jak nieudolna kopia stworzona przez ekipę amatorów dysponujących małym budżetem. Ostre słowa, ale LEGO Rock Band w pełni na nie zasługuje. Miłośnicy gier muzycznych niech zainteresują się innymi tytułami, a rodziny… Cóż, może lepiej rozważyć zakup Buzz! lub Scene it? ■■

OCENA 6.0/10

+ ROCKOWE PIOSENKI, TO ROCK BAND – GRA SIĘ ŚWIETNIE
- GRAFIKA, BRAK ONLINE, ZA MAŁO „RODZINNYCH" OPCJI

CZY MOGĘ DOSTAĆ ZWROT KASY ZA BILET?



ZESTAW PIOSENEK Część piosenek z Lego Rock Band można wyeksportować do Rock Band 2, ale trzeba za to dodatkowo zapłacić. Tak właśnie zarabia się pieniądze na grach muzycznych. A wspominałem już, że LRB ukazało się tylko w wersji bez instrumentów? Musicie mieć swoje. Pasują te z Guitar Hero.

KLOCKI W TRASIE Jak zawsze, członków zespołu można przebierać, zmieniać im fryzury, kupować nowe instrumenty. Legoludki są bezbarwne, kompletnie nieśmieszne, nie nadają się na rockmanów. Dużo lepsze są szalejące na scenie ludki z Guitar Hero.

Muzyk demolka

W trybie kariery gracz staje czasami przed „trudnym" zadaniem – na przykład musi zburzyć wieżowiec, albo wypędzić duchy z powrotem do ich wymiaru, a dokona tego wyłącznie poprzez zagranie piosenki w jak najlepszym stylu. Jeśli potrafi-cie zagrać dowolną piosenkę na co najmniej osiemdziesiąt procent, nie będzie to dla Was żadnym wyzwaniem. Żadnym. Ja czułem się jakbym po prostu grał kolejną piosenkę, a na ekranie co jakiś czas pojawiały się informacje, że coś mi się udało, na przykład wyburzyłem kilka pięter, albo naruszyłem fundamenty budynku. Zadania można w dowolnym momencie powtarzać, ale po co ktokolwiek miałby to robić, skoro achievementy przyznawane są po zaliczeniu ich za pierwszy razem? Nie wiem.

BAYONETTA

HIDEKI KAMIYA SIKA NA WŁASNY GRÓB

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: Platinum
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 08.01.2010
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Japońska branża zdycha? Patrzę na Bayonettę i jakoś nie chce mi się w to wierzyć. Tak mistrzowskiego slashera, z superpłynną animacją, śliczną grafiką i wykręconymi demonami już dawno nie widziałem. Devil czwarty może się schować. Nawet ten bełkot o wiedźmach strzelających z butów i biegających po ścianach łyknąłem szybciej, niż przygłupią fabułę DMC4. Spodziewałem się wiele dobrego, otrzymałem nawet więcej. Bardzo mnie cieszy, że ta gra jest taka długa, mogłaby się w ogóle nie kończyć. PlatinumGames jak zwykle dostarczyli 9/10

Nie używam tutaj ukrytej metafory, taka scena pojawia się w pierwszej minucie gry. Forma creditsów zaskakiwała już w MadWorld, a jeśli ktoś wątpił czy gościom z PlatinumGames skończą się pokłady absurdu, może spać spokojnie. Bayonetty nie mógłby stworzyć żaden developer z Zachodu, bo – po pierwsze – nie wpadłby na większość pomysłów, a po drugie, nie miałby jaj, żeby umieścić w grze choćby najbardziej lajtowe z nich. Szczególny respekt za to, by jeden przycisk służył tylko do tego, by bohaterka usiadła w niedwuznacznym rozkroku i powiedziała „come on". Jakieś pytania? Tak, jakość gry jest wysoka, a Bayo wprowadza kilka znacznych nowości do gatunku slasherów. Wygląda na to, że ekipa nieistniejącego Clover nie zapomniała przepisu na świetne, grywalne i unikalne tytuły.

ANGEL MAY CRY

Przed premierą Kamiya wielokrotnie mówił, że wraz ze zmianą studia, zmieniło się podejście do filozofii tworzenia gier. Zamiast stawiać na wyśrubowany poziom trudności (przez Viewtiful Joe dorobiłem się siwych włosów w wieku 20 lat i jeszcze za to dziękowałem) skupiono się na frajdzie płynącej z grania. Bayonetta jest w związku z tym diabelnie prosta, na normalnym poziomie trudności przebrnie przez nią każdy, choć aby zebrać drogocenne medale przydadzą się umiejętności z innych topowych slasherów. Masterowanie gry to ciągle wyzwanie, ale taki układ wydaje się jedynym słusznym. Kto chce, niech godzinami szuka sekretów i opracowuje taktyki na przeciwników na hardzie, reszcie wystarczy konkretny wygrzew, a tego gra Platinum dostarcza w końskich dawkach.

W jakim innym tytule atakujące maszkary można z łatwością skrócić o głowę w dosłownej zabawie w szubienicę, rozkroić na nierówne (wiecie, poszarpane krawędzie) połówki olbrzymią piłą mechaniczną albo zrobić masaż pleców ogromnym kołem z kolcami? Wszystko wśród pękających ciał, krzyków rozpaczy i oczywiście fontann krwi. W MadWorld nikt nie krył zamiłowania do tryskającej wkoło juchy, a Bayonetta też zostawia po sobie drogę usłaną flakami niebiańskich potworów. Zaraz, zaraz – niebiańskich?

Powiedzieć, że historia w japońskim slasherze jest zakręcona, to nic nie powiedzieć, choć tym razem po kilkunastu rozdziałach zaczyna sprawiać wrażenie poukładanej. Co prawda nielogicznej i absurdalnej, ale nieznośna lekkość narracji pozwala przejść do porządku dziennego nad każdym pomysłem scenarzystów. Bagnetka w trakcie podróży między wymiarami (naliczyłem cztery, ale kto ich tam wie...) stara się zrozumieć pojawiające się znikąd przebłyski pamięci. Widzi w nich łudząco podobną do siebie wiedźmę... Sytuacja dodatkowo się komplikuje, kiedy spotyka na swojej drodze dziewczynkę w okularach, która woła do niej „mamo!". Nad wszystkim unosi się wątek przyszłości świata, zachwianej równowagi między Światłem i Ciemnością... Uff, kiedy zacząłem się nad tym zastanawiać, zaczęła mnie boleć blizna na czole... Skutek zawieruchy jest taki, że nie można narzekać na brak mięsa armatniego i zamiast starać się ją zrozumieć, lepiej ćwiczyć kciuk, bo chyba nikt nie chce używać dwóch combosów na krzyż przez całą grę.

BAGNETKA NA BROŃ

Byłoby to krzywdzące, w końcu system gry pochodzi od mistrzów tego gatunku, ostatni raz tak dużą radość z poznawania kolejnych umiejętności postaci miałem przy pierwszym Ninja Gaiden na Xboxa. Całość oparto właściwie o tylko dwa przyciski: B (kółko) odpowiada za cios nogą, Y (trójkąt) za atak ręką lub trzymaną w niej bronią. Z tak skromnego zestawu Platinum wyczarowało dziesiątki kombinacji, a najważniejsze, że nie są trudne do opanowania. Trzeba mieć refleks i trafić w odpowiedni moment, jednak wystarczy bazować na animacji i własnym sprycie, żeby się udało. Żadnych pojedynczych klatek na cios, żadnych opóźnień i niezrozumiałych akcji – w Bayonettę można grać na słuch i przypomina to jazdę samochodem z ręczną skrzynią biegów. Masherka wygląda efektownie i do pewnego momentu jest skuteczna, ale przychodzi moment, w którym liczą się umiejętności i orientacja w terenie. Zaczynają przydawać się uniki, które odpalone w odpowiednim momencie spowalniają czas. Okienko jest wystarczające, by udawało się w 99 procentach przypadków. Poprawnie zakończony combos może wyrzucić przeciwnika w powietrze albo go na chwilę oszołomić – widać, kiedy się udało, bo na ekranie pojawia się na przykład wielki obcas tłamszący potwora. System wzbogacają countery, ataki z powietrza, morfowanie Bagnetki w panterę... Nie mówiąc o wachlarzu broni, bo oprócz wyjściowych pistoletów, natknąłem się na miecz, a nawet spore rękawice, które „pracują" w dwóch trybach – ognistym i elektrycznym. Zaszlachtowani wrogowie często zostawiają swój oręż na polu bitwy, a walka mieczami wielkości Gortata albo lancami, wokół których Bagnetka wykonuje seksowny lapdance śmierci, nie znudziły mi się do końca zabawy.

YOU LOOK LIKE R-TARD Szefowie mają dwie wspólne cechy – imponujące rozmiary i twarze nie do końca rozwiniętego umysłowo koleżki. Bayonetta nie śmieje się z nich wprost, ale szydzi ile wlezie ze wszystkiego innego. A potem ochoczo wciela się w rolę oprawcy olbrzymów.

AAABY WYPATROSZYĆ WYSŁANNIKA NIEBIOS Należy zaopatrzyć się w dwie sztuki nielegalnej broni, przebrać się we własne włosy i sprawdzić w akcie urodzenia, czy naszym ojcem jest Hideki Kamiya. Zaleca się, by przed i po walce wygłosić kilka zdań poniżających wroga.

KANGURY TAK NIE SKACZĄ Elementów platformowych nie ma zbyt wielu, w końcu to przede wszystkim slasher. Z drugiej strony jest ich wystarczająco dużo, by pokłonić się autorom za pomysły z grawitacją, zmianą perspektywy i gruntem, który dosłownie usuwa się spod nóg.

I'M A BIT... I MEAN WITCH

Sony jako jedną z niebywałych nowości w God of War III reklamuje ruchome poziomy, wszak będziemy walczyć na grzbietach Tytanów. Nie mam dobrej wiadomości dla ekipy z Santa Monica – wśród slasherów to Bayonetta była pierwsza i to nie tylko wprowadzając innowację, ale efektownie ją rozwijając. Umiejętność chodzenia po wybranych ścianach zdobywa się dość szybko, ale mniej więcej od połowy gry zaczyna się jazda bez trzymanki. Czasem grunt po prostu usuwa się spod nóg i trzeba szybko znaleźć inną platformę, innym razem dotarcie do celu wymaga przebrnięcia przez zamek obracający się wokół własnej osi... Na taką skalę wykorzystanie grawitacji widziałem na razie jedynie w Super Mario Galaxy, tutaj wszystko dzieje się szybciej i dzięki oprawie HD – efektowniej. Kamera tylko w paru miejscach się gubiła, zazwyczaj w parze z moim błędnikiem.

Szczytem tego patentu jest rozprawa z jednym z szefów, kiedy trzeba przebiec po ruchliwej macce najeżonej przeszkodami, by odkroić ją od cielska szefa. Pojedynki z szychami nie porażają oryginalnością, ich projekty także nie zapadły mi szczególnie w pamięć.

Składają się zazwyczaj z twarzy wziętej z rzeźby i kilku kończyn, które tracą po kilkunastu minutach. Kiedy wydatnie naruszymy pasek energii jednego z większych koleżków, jest szansa na odpalenie kilokalorycznego finishera. Wtedy włosy Bagnetki układają się w wielkiego kruka, pająka albo wilka i mashując przycisk ostatecznie zgniatamy szefa. Dość powiedzieć, że siła takich ciosów jest przez grę mierzona w gigatonach, a na końcu wszystko spływa oceanem krwi. Nie mogło zabraknąć elementów QTE, zastosowano je w przeróżnych momentach i nareszcie zasługują na swoją nazwę, bo w wielu grach z Zachodu to raczej Slow Time Events.

BAYONETTA JEST DIABELNIE PROSTA, NA NORMALNYM POZIOMIE TRUDNOŚCI PRZEBRNIE PRZEZ NIĄ KAŻDY, CHOĆ ABY ZEBRAĆ DROGOCENNE MEDALE PRZYDA SIĘ SKILL I MANUAL

Bayonetta nie daje wiele czasu do namysłu, żongluje przyciskami, nawet w czasie przerywników nie można odłożyć pada.

THE DEEPEST CUT

Scenek jest niemal tak dużo, jak w serii MGS, choć są dużo krótsze i zazwyczaj nastawione na nieustanną akcję. Ekipa Platinum odwaliła kawał genialnej roboty, przerywniki są przepiękne i choćby tylko dla nich warto skusić się na Bayonettę. Oś rozgrywki jest świetna, jednak tacy fachowcy nie mogli zapomnieć, że nawet najlepsze potrawy potrafią się przejeść, jeśli są serwowane bez chwili przerwy. Dlatego nie zdziwiły mnie mini-gierki będące FPSem albo jazdą motorem w rozdziale o wiele mówiącej nazwie Route 666. Może nie dorównują samemu slasherowi, ale wykonano je na wysokim poziomie – są krótkie, więc nie męczą.

Nie powinienem być zaskoczony jakością Bayonetty, ale wcześniejsze pokazy gry odcisnęły we mnie wizerunek tytułu festyniarskiego, w którym skoczna muzyka w czasie walk pasuje do żenujących dialogów i dziwacznego systemu. Teraz zastanawiam się, jak mogłem w ogóle tak myśleć? Postacie mają swoje historie i wyraziste charaktery, gra nie jest przeładowana niepotrzebnymi bohaterami, a dubbing czyni z nich prawdziwe osobowości. Nie brakuje humoru, pojedynki są efektowne jak Sylwester w Rio de Janerio, a muzyka idealnie grę dopełnia. Capcom zrobił olbrzymi błąd zamykając studio geniuszy – nie potrafię inaczej określić Platinum. Żaden inny developer nie wypuścił dwóch tak kapitalnych i wyjątkowych gier w ciągu ostatniego roku. Niektórym MadWorld mógł się po pewnym czasie znudzić, Bayonetta nie ma prawa, a przy okazji wprowadza powiew świeżości do gatunku. Arigatou, Nippon! ■■

OCENA 9.1/10

+ NIEUSTANNA JAZDA PO BANDZIE, DŁUGOŚĆ, SYSTEM, JAPOŃSKOŚĆ
− MINIMALNE PROBLEMY Z KAMERĄ, ŚREDNI DESIGN SZEFÓW

BAGNETKA TAŃCZY Z GWIAZDAMI W PIEKLE

ITAGAKI SIĘ NIE ZNA

Tomonobu Itagaki nie ma ostatnio łatwego okresu w życiu. Musi nową grą udowodnić, że umie coś więcej niż pić na umór i odcinać kupony od Ninja Gaiden i Dead or Alive. Nie przeszkodziło mu to jednak w ostrym skrytykowaniu pomysłu tworzenia Bayonetty przez autora DMC. Otóż Itagaki po otwarciu nowego studia wolałby raczej zająć się zupełnie nowym gatunkiem niż dalej babrać się w slasherach. Cóż... To, co zespół pod okiem Kamiyi stworzył w Bayonecie może wpędzić Itagakiego w jeszcze głębszy nałóg. Dynamicznie zmieniające się poziomy, intuicyjny, a jednocześnie wymagający system to mocne argumenty przeciwko bezpodstawnej krytyce. Mocno liczę, że Bagnetkę ujrzymy w niejednym sequelu.

ZOMBIE TYCOON

▶ PSP (minis) // Frima Studio // 20 zł

Tytuł jest trochę mylący, słowa „zombie" oraz „tycoon" niespecjalnie do siebie pasują, bo co umarlaki mają wspólnego z budowaniem? Nic, kojarzą się raczej z niszczeniem i to właśnie na tym polega zabawa w tej ministrategii czasu rzeczywistego. Do dyspozycji są trzy rodzaje zombiaków, które niespecjalnie różnią się od siebie, ale chodzi o to, żeby dało się każdym z nich z osobna zarządzać. Żeby wysłać zielonych do demolki stacji benzynowej, trzeba ją wskazać i nacisnąć trójkąt, dla niebieskich jest to kwadrat, kółko dla czerwonych, a iksem wydaje się rozkazy wszystkim truposzom. Prościzna.

Gra jest krótka, raptem dziesięć poziomów, ale są one podzielone na misje, pomiędzy którymi znajdują się checkpointy. Stan gry zapisuje się dopiero po przejściu całego poziomu, co jest trochę uciążliwe, bo nie można wyłączyć konsoli ani wyjść z gry w trakcie zabawy. Punkty kontrolne są tylko po to, by po zepsuciu misji można było zacząć od niej, zamiast przechodzić cały poziom od nowa.

Celem gry jest „GLOBALNA DOMINACJA", czyli zamiana wszystkich ludzi w zombie. Przeciwko umarlakom służącym szalonemu naukowcowi, skrywającemu twarz za maską gazową, staje wojsko i policja, szarzy obywatele też próbują się bronić, więc trzeba szybko zająć szpital, żeby zapewnić sobie nieustanne dostawy ożywionych truposzy. Wtedy można skupić się na zarządzaniu grupami zombiali, a nie jest to łatwe, bo wielokrotnie należy je rozdzielać i posyłać w różne krańce planszy. W ogarnięciu sytuacji pomaga szybkie przełączanie się pomiędzy nimi. Trzeba to robić często, bo trupki łatwo rozpraszają się, gdy widzą coś, co przypomina im „mózg, świeży mózg" i przestają wykonywać rozkazy. Nie ma więc mowy o nudzie, nie jest zbyt łatwo, ale też nie za trudno. Bawiłem się świetnie. ■■ **Mielu**

6.5/10

KAHOOTS

▶ PSP (minis) // Honeyslug // 12 zł

Jednym zdaniem można podsumować Kahoots, jako klona Lemmings. Tytułowy stworek wiedzie strasznie luzackie życie, po prostu chodzi w tę i z powrotem, i generalnie ma gdzieś, czy coś się z nim stanie. Zadaniem gracza jest tak przestawiać klocki, z jakich zbudowane są platformy, po których chodzi kahut, by doszedł bezpiecznie do celu, czyli do przejścia na następny poziom. Patent polega na tym, że można zamieniać miejscami dwa sąsiadujące klocki. Są wśród nich między innymi takie, które wybijają stworka, dzięki czemu bezpiecznie przelatuje nad najeżonym kolcami dołkiem. Malucha można na chwilę zatrzymać, ale wtedy nie da się przesuwać klocków. Przynajmniej jest moment na obmyślenie kolejnych ruchów. Da się też przyspieszyć jego ruchy. Sterowanie łatwo opanować, gra reaguje bez żadnych opóźnień, więc można całkowicie skupić się na ratowaniu tyłka bohatera.

Oszczędna grafika nie przeszkadza w zabawie, przynajmniej nie czułem się rozpraszany zbędnymi efektami. Za to muzyki nie mogłem zdzierżyć. Krokodylopodobny stwór śpiewający głosem tenora-amatora sprawiał, że miałem ochotę udusić twórcę gry (jak się okazuje, to on śpiewał) gołymi rękami. Kahoots warte jest polecenia. ■■ **Mielu**

6.2/10

PINBALL FANTASIES

▶ PSP (minis) // Cowboy Rodeo // 20 zł

Zawsze śmieję się z dziennikarzy growych piszących, że jakiś tam crapiasty tytuł sprzed 20 lat, o istnieniu którego wie może dziesięć osób, łącznie z jej twórcą, jest jednym z ich ulubionych. Teraz jednak sam muszę napisać, że od wielu lat uznaję Pinball Fantasies, sequel Pinball Dreams, za najlepszego pinballa wszech czasów. Amigowe wersje dostawały noty w okolicach dziewiątki, co mówi samo za siebie. Prawdziwym mistrzem był mój ojciec, który potrafił przy jednym podejściu zdobyć kilka razy Grim Rippera. Ciekawe, jaką zrobi minę, gdy mu pokażę, że Fantasies wylądowało na PSP. Stoły są tylko cztery, ale za to kapitalne, na każdym można grać kilka godzin, a i tak nie zobaczy się wszystkiego. Świetna jest opcja wyświetlania obrazu pionowo, widać wtedy bardzo dużą część stołu, ale dotyczy to zwykłego PSP, bo na PSPgo właściwie nie da się tak grać – w pionie porusza się fliperami za pomocą trójkąta oraz iksa. Ale w Polsce za mało osób ma PSPgo, żeby wpływało to na ocenę gry.

Z radością przywitałbym odświeżoną oprawę dźwiękową, bo retro popiskiwanie nie jest fajne. Nie obraziłbym się też, gdyby autorzy złożyli w jedno Pinbal Dreams i Fantasies. Gorąco polecam, to wciąż mistrzowska gra. ■■ **Mielu**

7.3/10

FIELDRUNNERS

▶ PSP (minis) // Frima Studio // 20 zł

Jeśli nie wiecie, czym są gry z gatunku tower defense, podpowiem, że to taka gearsowa horda, tylko gracz zamiast pociągać za spust, buduje wieże, które zabijają nadciągających przeciwników, których celem jest dotarcie do celu (najczęściej na drugi koniec planszy), a nie zabicie bohatera.

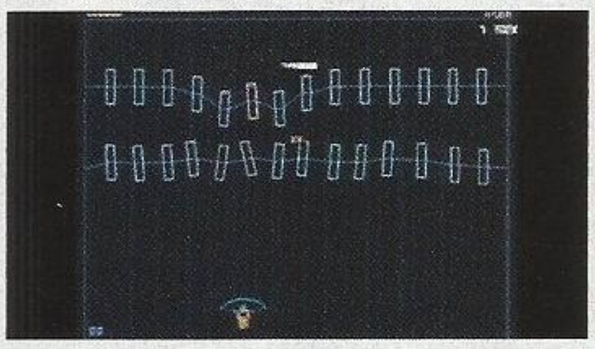
Fieldrunners rządziło na iPhone, teraz rządzi na PSP. Wersja na handhelda Sony jest nawet lepsza, i to wcale nie dlatego, że dołożono dwie nowe mapy, a co za tym idzie pojawiły się nowe rodzaje wież, jak choćby witające wrogów przyjaznym światłem lasera. Przede wszystkim zmieniono sterowanie, na iPhone wszystkie czynności wykonywało się dotykając ekranu, a takowego PSP nie ma, więc trzeba korzystać z przycisków. I bardzo dobrze, bo teraz można działać jeszcze szybciej, z łatwością dostawiałem kolejne wieże, przesuwałem już istniejące, płaciłem za ich rozwój. Tylko czasami zdarzało mi się pomylić i sprzedać wieżę zamiast ją poruszyć, ale w grach, w których trzeba szybko działać, łatwo o pomyłkę. Ciężko do czegoś się przyczepić, poza tym, że to tylko konwersja i nic nie wnosi do gatunku.

■■ **Mielu**

/10

BREAKQUEST

▶ PSP (minis) // Beatshapers // 20 zł



Wydawać by się mogło, że to kolejny klon Arkanoida, ale BreakQuest różni się od klasyka realistyczną fizyką. Nie miałem przyjemności grać w pecetowy oryginał, który stanowił inspirację dla ukraińskich developerów z Beatshapers, dlatego do parteru zostałem sprowadzony już na pierwszym poziomie. Ta gra jest megatrudna nawet na easy, jakkolwiek dziwnie to brzmi. Trzeba uważać, by nie odbić piłki pod złym kątem, bo jeszcze nada się jej takiej rotacji, że nie da rady jej później dogonić, gdy nagle odbije się od klocków i poleci na drugi koniec ekranu. A gdy wpadnie na spadającego bonusa, wtedy sytuacja robi się dramatyczna. Sytuacji nie poprawia sterowanie. Niby można dostosować czułość, ale problem pozostaje. Analog jest mniej precyzyjny niż krzyżak, ale tylko grzybek pozwala dostatecznie szybko poruszać paletką.

Sto poziomów to nie w kij dmuchał, każdy z nich inny, w jednych są niezniszczalne ściany blokujące dostęp do klocków, w innych spada mnóstwo bonusów. Trudna gra, ale ma sporo fajnych plansz, ciekawe tryby (np. z szybką piłką), i kosztuje tylko 12 złotych. ■■ **Mielu**

6.0/10

VEMPIRE

▶ PSP (minis) // Impressionware // 12 zł

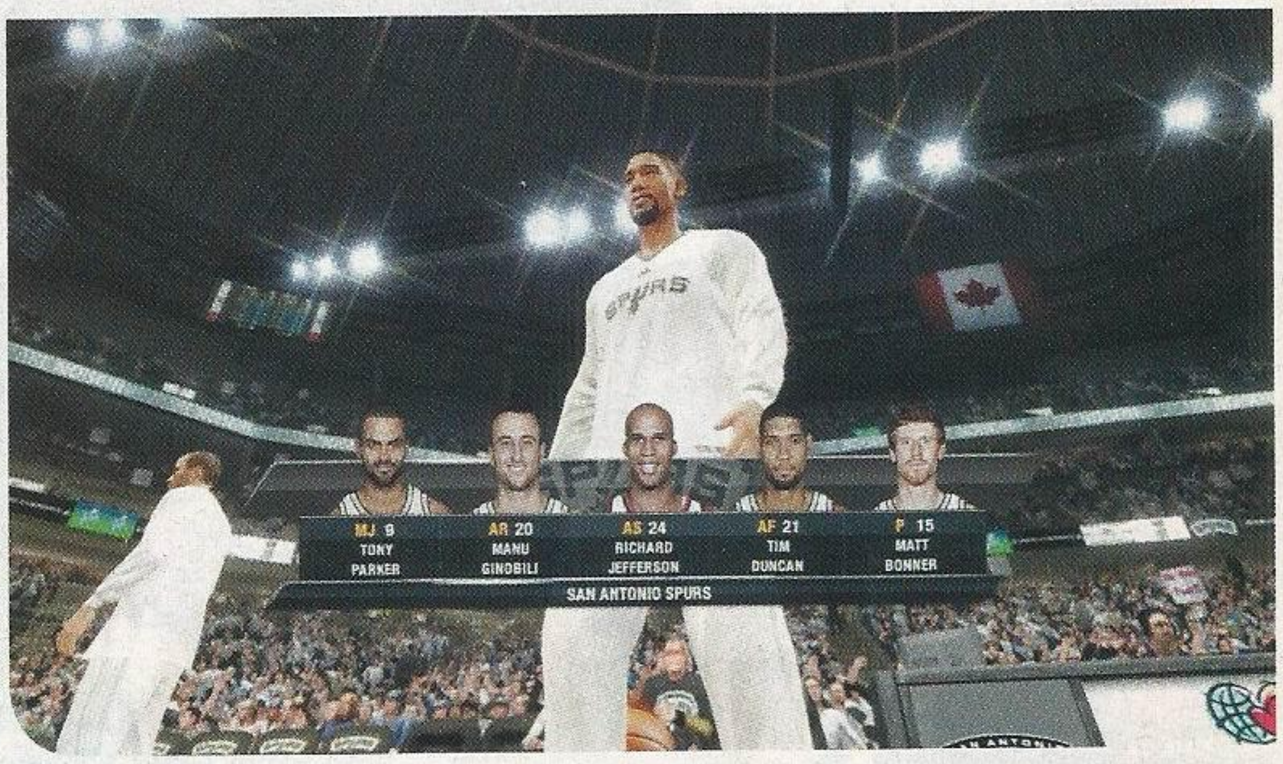
Vempire jest bardzo ciekawą wariacją na temat mistrzowskiego pomysłu gry Bejeweled!, przy której spędziłem kilka godzin więcej niż powinienem. Na kwadratowej planszy pojawiają się różnokolorowe klocki, kwadratowy kursor obejmuje cztery naraz i taką „kwadrygę" można obracać zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie. Klocki znikają, gdy ułoży się cztery albo więcej jednakowych w linii prostej, a na ich miejsce pojawiają się następne.

W Vempire występują nie tylko kolorowe klocki, ale także złoto, za które można kupić stworka pomagającego w rozgrywce. Zombiak ma moc niszczenia losowych klocków, wróżka zmienia skalne klocki w złoto. Żeby skorzystać z ich umiejętności, trzeba wykonać combosa, na przykład najpierw układając w linii cztery pioruny, a w następnie cztery magiczne napoje. Trzeba uważać, bo łatwo skupić się na przywoływaniu pomocników do walki, zamiast na przechodzeniu poziomu, a wtedy szybko się przegrywa. Na każdym z czterdziestu poziomów w zabawie przeszkadza boss, na przykład smok czy inny ghoul. Od czasu do czasu zatrzęsie ekranem, albo sprawi, że obraz zacznie wirować, lub na kilka sekund wszystkie klocki staną się identyczne. Mocno utrudnia to granie, a czasu nigdy nie ma zbyt dużo, żeby można było przeczekać aż wszystko wróci do normy. Trzeba grać na ślepo i często w ten sposób traci się bonusy, albo szansę wezwania pomocnika (likwidujemy nie te klocki, co trzeba przerywając combosa). Nagle okazuje się, że przejście gry to nie lada wyzwanie i za to Vempire zgarnia ode mnie siódemkę. ■■ **Mielu**

7.0/10

UKAZAŁY SIĘ TAKŻE:

■ ALIEN HAVOC – Obcy ląduje na Ziemi i chce porwać krowy, ale farmerzy dobrze ich strzegą. Trzeba kombinować, jak ich obejść, bo dranie, jak zaczną szarżować, to nie ma zmiłuj, dorwą kosmitę i zatłuką, a nie bardzo jest gdzie się schować. Po kilku poziomach zaczyna wiać nudą. 4/10 ■ BRAIN PIPE – Zadanie jest proste, trzeba dolecieć do końca losowo generowanych tuneli. Grafika bardzo oszczędna, trochę w stylu REZ i wizualizacji w muzycznych playerach. Niedokładne sterowanie zabija ten tytuł. 4/10 ■ HERO OF SPARTA – God of War dla ubogich. Sporo tu nudnych walk, trochę skakania po platformach i koszmarna grafika. Kupcie Chains of Olympus i zapomnijcie o tej biedzie. 2/10 ■ SUDOKU – piętnaście godzin spędzonych przy Sudoku? A później się dziwię, że nie mam czasu na przechodzenie nowości albo nadrabianie zaległości. Rządzi tryb przepisywania zagadek z gazety i rozwiązywania ich na PSP. Można grać w nieskończoność. A muzyka nadaje się na koncert Video Games Live, można też podłożyć własną muzę wgraną na PSP. Słabo? Nie mogę się odkleić. 7/10 ■ BLOONS – W powietrzu wiszą baloniki, do których trzeba strzelać. Strzał jest niewiele, trzeba dobrze obczaić kąt, by strącić ich jak najwięcej za jednym podejściem. Czasem jednak należy idealnie wymierzyć w trzy punkty, co jest nierealne, bo nie ma żadnych odnośników i staje się niegrywalna. 4/10



JAK ŻYWI Tylko odrobinę plastikowi. Akurat pod tym względem konkurencja wypadła lepiej, ale okupiła to między innymi spowolnieniami animacji. NBA Live 10 jest zaskakująco płynne, zwłaszcza gdy pamięta się starsze gry z tej serii.

NBA LIVE 10

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-4 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Tegoroczna edycja NBA 2K pełna jest technicznych niedoróbek, o czym Marcel pisał w zeszłym miesiącu. Głównie dlatego koszykówka od EA, w końcu, po wielu latach strąciła grę konkurencji z tronu, ale przewaga jest niewielka. Nie ma z czego się cieszyć, bo obie gry mogłyby, ba, powinny być lepsze. Zachowanie zawodników na boisku w NBA Live bywa żenujące. Szczególnie denerwuje to w meczach z dobrze grającym żywym przeciwnikiem. Nad oprawą nie będę się rozpływał, Marcel świetnie to opisał w recenzji. 7/10

PO RAZ PIERWSZY OD DAWIEN DAWNA, TO NBA LIVE JEST TĄ LEPSZĄ KOSZYKÓWKĄ

Pokonała swego największego konkurenta spod znaku NBA 2K w zaciętym meczu stojącym na dobrym, choć nie mistrzowskim poziomie. Wychodzi więc na to, że w tym roku EA tryumfuje na wszystkich frontach. Gratuluję, mam jednak nadzieję, że w przyszłym roku wszyscy się zepną i zgodnie z zasadą „bij mistrza" pokażą, że są w stanie powalczyć. Bo na pewno nie życzę sobie tego, żeby EA osiadało na laurach.

AI IS NO MORE

Allen Iverson zakończył karierę, zapewne nie na długo, bo w sumie nie jest taki stary, ale tak ogłosił pod koniec listopada. Może być więc tak, że NBA Live 10 jest ostatnią recenzowaną przeze mnie koszykówką, w której się znalazł. Respect 4 Life, AI. Ten akapit ma być jednak o czymś zupełnie innym – o AI zawodników.

No więc, podejrzewam, że coś takiego w NBA Live 10 istnieje, bo gracze sami biegają po boisku. Ale kura z obciętą głową też biega, więc to chyba niezbyt trafiony argument. Oczywiście na pierwszy rzut oka wszystko wygląda w porządku, ale diabeł złośliwie usadowił się w szczegółach. Jak na przykład w tym, że zawodnicy, zwłaszcza kontrolowani przez gracza, ignorują obecność piłki na parkiecie i na przykład po nią nie sięgają, gdy odbija się w pobliżu. Często ma to miejsce po niecelnych rzutach przeciwników, co kończy się ich zbiórkami ofensywnymi. I o ile jestem w stanie jakoś znieść to, że oponent piłkę zebrał, to nie cierpię, gdy moja ekipa nie walczy. A tak to wygląda, gdy trzech wielkich kolesi stoi i żaden nie wyciągnie łapy po piłkę.

Podobnie bywa też podczas gry w ataku – jeden, kierowany przez gracza koszykarz, działa, szarpie, drybluje, zwodzi, a reszta przygląda się, jak jury „Tańca z gwiazdami". Na szczęście w tym przypadku można opornych ruszyć, bo jest opcja ręcznego nimi kierowania, ale ma swoją cenę – gdy już się na to zdecydujemy, to nie ma odwrotu i trzeba piłkę podać.

Takie akcje to zupełnie niepotrzebne rysy na wypolerowanej powierzchni NBA Live 10, bo w znakomitej większości wypadków gra się w nią wspaniale i całkiem realistycznie. Owszem, jak zwykle jest nieco bardziej nastawiona na offens i wyniki są wysokie, ale trzeba się z tym pogodzić i po prostu wrzucić przeciwnikom więcej, zamiast płakać nad każdą nieudaną akcją w obronie. Tym bardziej, że czasami traci się punkty nie ze swojej winy – a to piłka przeniknie przez obrońcę, a to wezwany na pomoc coś schrzani, albo środkowy nie skoczy do bloku z pomocy. Lepiej o tym szybko zapomnieć i cieszyć się grą w ataku.

LBJ ON THE FLOOR

W Live 10 gra się bardzo fajnie i przyjemnie. Animacje ruchów koszykarzy są płynne i efektowne, sterowanie jest intuicyjne, a opcji dryblingu i zagrań w ataku jest tyle, że można pokusić się o próby wygrania meczu jednym zawodnikiem. Oczywiście nie jest to realistyczne, ale też mówimy o grach video, gdyby były realistycznym odwzorowaniem rzeczywistości, to grę w NBA Live 10 na najwyższym poziomie trudności musiałbym trenować jakieś dziesięć lat po dziesięć godzin dziennie. I chciałbym, żeby mi za to odpowiednio płacono ;)

Największe wrażenie robi jednak niemal perfekcyjna oprawa gry. Na parkiecie i w jego bezpośrednim otoczeniu dzieje się bardzo dużo drobnych rzeczy, które złożone w całość sprawiają złudzenie uczestniczenia w prawdziwym meczu. Trenerzy wstają i siadają, kumple z ekipy podskakują z radości i niemal wybiegają na parkiet po efektownych zagraniach, cheerleaderki zachęcają do dopingu, a kibicie chętnie na to idą. Naprawdę, tak fachowej publiki mogłyby NBA Live 10 pozazdrościć niektóre prawdziwe drużyny, bo są w zawodowej lidze takie hale, w których fani siedzą cicho. Oczywiście poszczególni kibice nie są jakoś perfekcyjnie wykonani – są kanciaści, mają niewiele animacji, powtarzają się twarze i stroje, ale w szerokiej perspektywie, gdy na przykład ruszamy do ostatniej akcji meczu, ruch na trybunach i gromki doping robi niesamowite wrażenie. Po kilku meczach, gdy komentatorzy mi już kompletnie obrzydli, bo wygadywali straszne głupoty, wyłączyłem ich zupełnie i grałem tylko z odgłosami z parkietu i hali – polecam!

NOTHIN' BUT NET

W znaczeniu „sieć"; jeżeli szukacie koszykówki do grania online, to właśnie znaleźliście. NBA Live 10 ma o wiele lepiej rozwiniętą strukturę sieciową, łatwiej znaleźć przeciwników do gry, a i lagów, czy innych nieprzyjemnych akcji jest w nim mniej niż u konkurencji. Jak zawsze też jest tu mnóstwo do roboty dla samotnego gracza – możliwość rozpoczęcia zabawy od wybranego momentu sezonu, długa kariera menedżerska, i tak dalej. Ba, są tu nawet reprezentacje narodowe zrzeszone w FIBA, którymi można rozegrać Mistrzostwa Świata.

NBA Live 10 nie wynajduje gry w rzucanie piłki do kosza po brzoskwiniach na nowo, ale jest bardzo dobrą, moim zdaniem najlepszą w tym roku rekreacją tego sportu na maszynach do grania. ■■

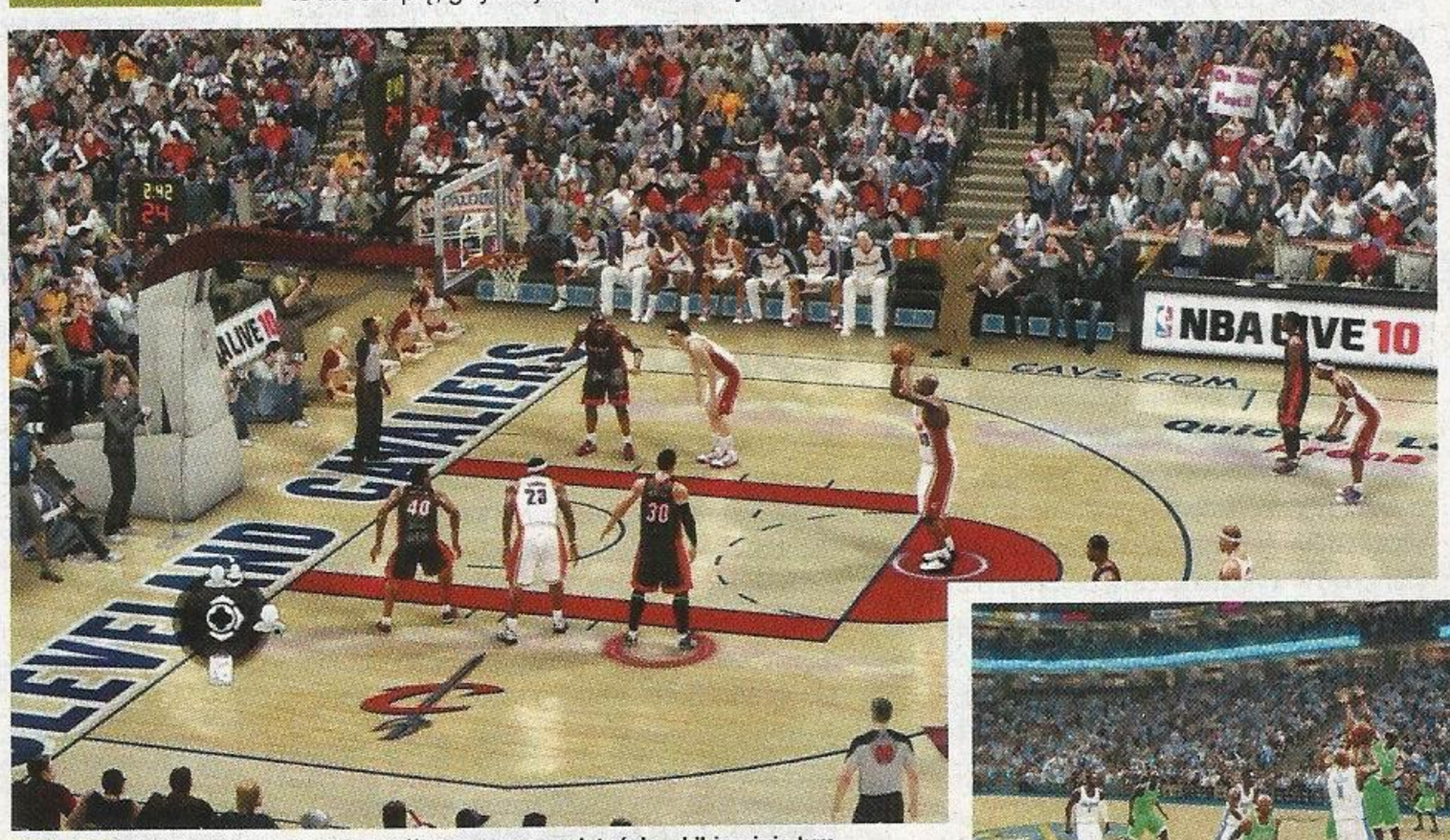
OCENA **8.5/10**

➕ GRAFIKA I ANIMACJA, ŚWIETNI KIBICE, MASA TRYBÓW
➖ SŁABUJĄCY NA ROZUMIE ZAWODNICY, PRZENIKI

TO THE HOOP AND BEYOND ;)

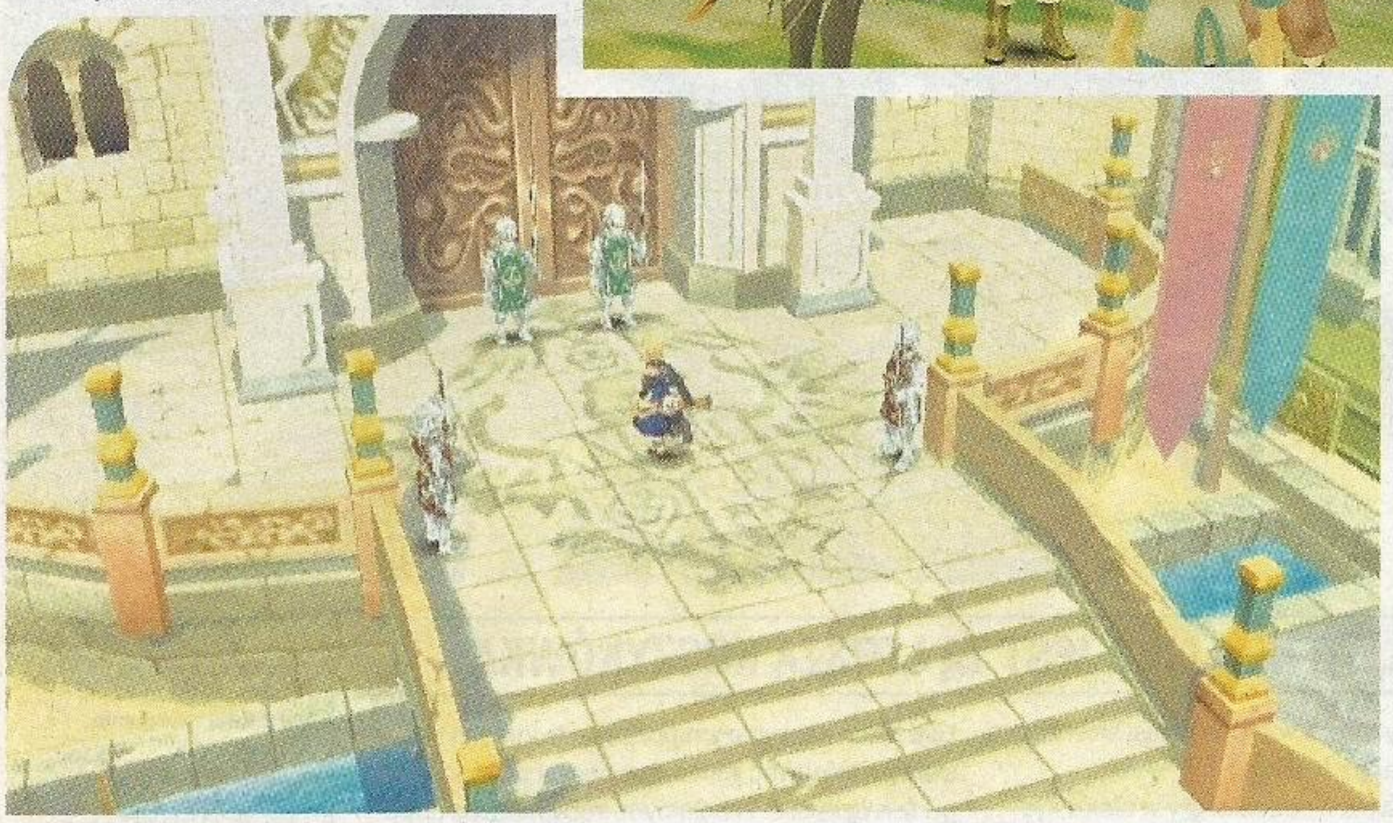
DNA i Adidas

Adidas Live Run umożliwia rozegranie meczu 5 na 5 w sieci. Można grać z kimkolwiek, kto się nawinie, ale można też założyć swoją drużynę i docierać się w starciach tak długo, aż współpraca będzie bezbłędna, a każda ekipa przypadkowych graczy nie będzie wiedziała, co się dzieje na parkiecie. Nie liczyłbym jednak na to, że gra będzie w ogóle zorganizowana, jest dużo biegania i rzucania bez ładu i składu. Jak ktoś woli coś bardziej przemyślanego, polecam Dynamic Season, w którym można przeżywać i zmieniać to, co aktualnie dzieje się na parkietach zawodowej ligi. Do spółki z Dynamic DNA, które śledzi formę zawodników, daje to całkiem przyzwoite wrażenie uczestniczenia w NBA w nieco głębszej formie, niż tylko oglądanie meczów.



NBA LIVE Tytuł w końcu ma coś wspólnego z rzeczywistością – kibice żyją tym, co dzieje się na parkiecie, a Dynamic Season śledzi na bieżąco wydarzenia w NBA.

ZMOWA Sprzedawcy ekwipunku w świecie ToS umówili się, że w każdej kolejnej wiosce odwiedzanej przez bohaterów będą oferować nieco mocniejszy wariant broni przez nich używanych. Nie dało się tego jakoś urozmaicić?



MAJĄ GADANE Opcjonalnych dialogów między członkami drużyny, których można posłuchać podczas eksploracji, jest cała masa i choć z ich jakością jest różnie, to wszystkie są czytane przez lektorów. Przynajmniej w ten element włożono sporo pracy.

TALES OF SYMPHONIA
DAWN OF THE NEW WORLD

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Namco
- Producent: TalesStudio
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gra „wciąż głęboko siedzi w poprzedniej generacji"? To nie nowość, Japończycy nie mają pomysłu jak zrobić krok naprzód, a ja bym chciał zobaczyć jRPGa w stylu Mass Effect 2 – tpp z biszonenami i summonami wielkimi jak kolosy w SotC. Pomarzyć można. Plusik za system walki. 6/10

NAJGORSZY BOHATER GIER VIDEO TYLKO TUTAJ!

Dawn of the New World jest bezpośrednim sequelem wydanego jeszcze na GameCube'a Tales of Symphonia. Warto przypomnieć, że był to jeden z najlepszych (fakt, że nielicznych) role-playów na tamtą konsolę i spotkał się z zasłużonym sukcesem komercyjnym. Kontynuowanie tej historii nie było złym pomysłem, problem w tym, że teraz to już nikogo nie interesuje. Od premiery Symphonii minęło pięć lat, a wydostanie się z Japonii zajęło sequelowi półtora roku. Kiedy czytacie te słowa, Japończycy kupują właśnie Tales of Graces, najnowszą odsłonę serii, napisaną specjalnie dla Wii. Bo Dawn of the New World wciąż głęboko siedzi w poprzedniej generacji.

JESTEM EMIL

Gra rozpoczyna się w dwa lata po zakończeniu ToS, w którym to dwa rozdzielone światy zostały na powrót złączone w jeden. Odrodzenie nie poszło jednak tak gładko i kataklizmy nękają ludzkość – huragany, powodzie, susze i tak dalej. W takich oto okolicznościach gracz poznaje Emila, protagonistę, choć to brzmi nieco zbyt dumnie, jak na wsiowe popychadło. Emil to po prostu największe ciepłe kluchy (wcześniej był tu wyraz uważany powszechnie za wulgarny, ale pewnie korekta i tak by go wycięła), jakie widziałem w grach video. Wszyscy nim pomiatają, a on nic, tylko przeprasza i mówi, że mu przykro. Tak jest przynajmniej na początku, ale to wystarczy, by znienawidzić głównego bohatera. Potem sytuacja się odrobinę poprawia, wierzcie mi jednak, że ledwie odrobinę. Do tego ten głos... Gdyby chodził do polskiego gimnazjum, nie miałby łatwego życia. Typowa ofiara losu. Nie wiem, który z projektantów wpadł na pomysł takiego profilu psychologicznego bohatera gry, ale należałoby go solidnie wybatożyć. Już wolałem nieskazitelnych rycerzy w lśniących zbrojach, przynajmniej lepiej pasowali do misji ratowania świata.

Bo nie myśleliście chyba, że będzie chodzić o coś innego? Niestety, historia jest skrajnie typowa, pełna magicznych artefaktów i rytuałów, które zastępują jakiekolwiek przyczynowo-skutkowe relacje. Jak na jprg przystało, fabuła lubi skakać od totalnej dziecinności do niestrawnego patosu, co w tym gatunku ma swój urok, ale w przypadku tej pozycji jest po prostu niestrawne. Na szczęście zdarzają się lepsze momenty, zwłaszcza podczas opcjonalnych dialogów w trakcie eksploracji, kiedy można się nawet zaśmiać. Szkoda, że to rodzynki.

NIHIL NOVI

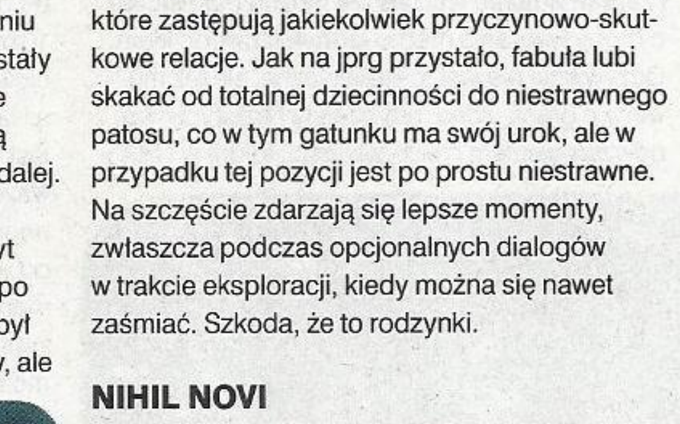
Wychodzi na to, że najmocniejszą stroną gry jest system walki, ale nie ekscytujcie się zbytnio – jego największą zasługą jest to, że nie wychyla się zbytnio poza standard serii Tales of... Po zetknięciu z przeciwnikiem (na szczęście widocznym) podczas eksploracji, akcja przenosi się na osobną, trójwymiarową arenę. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, a gracz ma do dyspozycji kilka kombosów i ataków specjalnych oraz ofensywę w wykonaniu całej drużyny. Niby nic specjalnego, ale to dobry, sprawdzony system.

Nowością jest możliwość przyjmowania (po spełnieniu odpowiednich warunków) do drużyny pokonanych potworów, które potem wspomagają bohaterów w kolejnych potyczkach. Taki lekko pokemonowy wątek, który widzieliśmy już wielokrotnie, i to lepiej zrealizowany, ale warto wspomnieć, że coś się od części pierwszej jednak zmieniło. Bo poza tym, Dawn of the New World do złudzenia przypomina pierwowzór.

Wypadałoby na przykład, by grafika poczyniła przez ten czas jakiś krok naprzód. Niestety, gra wygląda strasznie past-genowo, co widać szczególnie na zbliżeniach w trakcie scenek. Nie jest może jakoś obrzydliwie, ale chwalić też się nie ma czym, więc tym bardziej nie rozumiem, skąd wzięły się te absurdalnie długie doczytywania. Zdarza się, że gracz musi poczekać dobre pięć sekund, zanim walka raczy się rozpocząć. Co gorsza, czasami w trakcie scenek słychać, że konsola nie zdążyła doczytać dialogu na czas. To jakiś okrutny żart chyba. W ToS na GCN nie było takich kwiatków.

Trochę się nad drugim ToSem pastwię, ale wynika to z mojej niechęci do gier przeciętnych. W tej grze prawie wszystko jest ledwie poprawne, co dla mnie stanowi wadę. Nie jest jednak tak, że Namco wypuściło jakąś zabugowaną porażkę, zupełnie nie do grania. To typowy przedstawiciel gatunku, który na Wii nie występuje aż tak licznie, więc nawet potrafię sobie wyobrazić kogoś, kto zakupi ten tytuł i nie będzie tego żałował. ■■

PUSTO Dziwi strasznie fakt, że otoczenie w ToS2 jest wybitnie nieinteraktywne. Zazwyczaj w jrpg, po kliknięciu przycisku, powiedzmy na półce, można przeczytać choćby kilka linijek na temat tego, co się tam znajduje. Tutaj da się użyć albo rzeczy ważnych, albo żadnych.



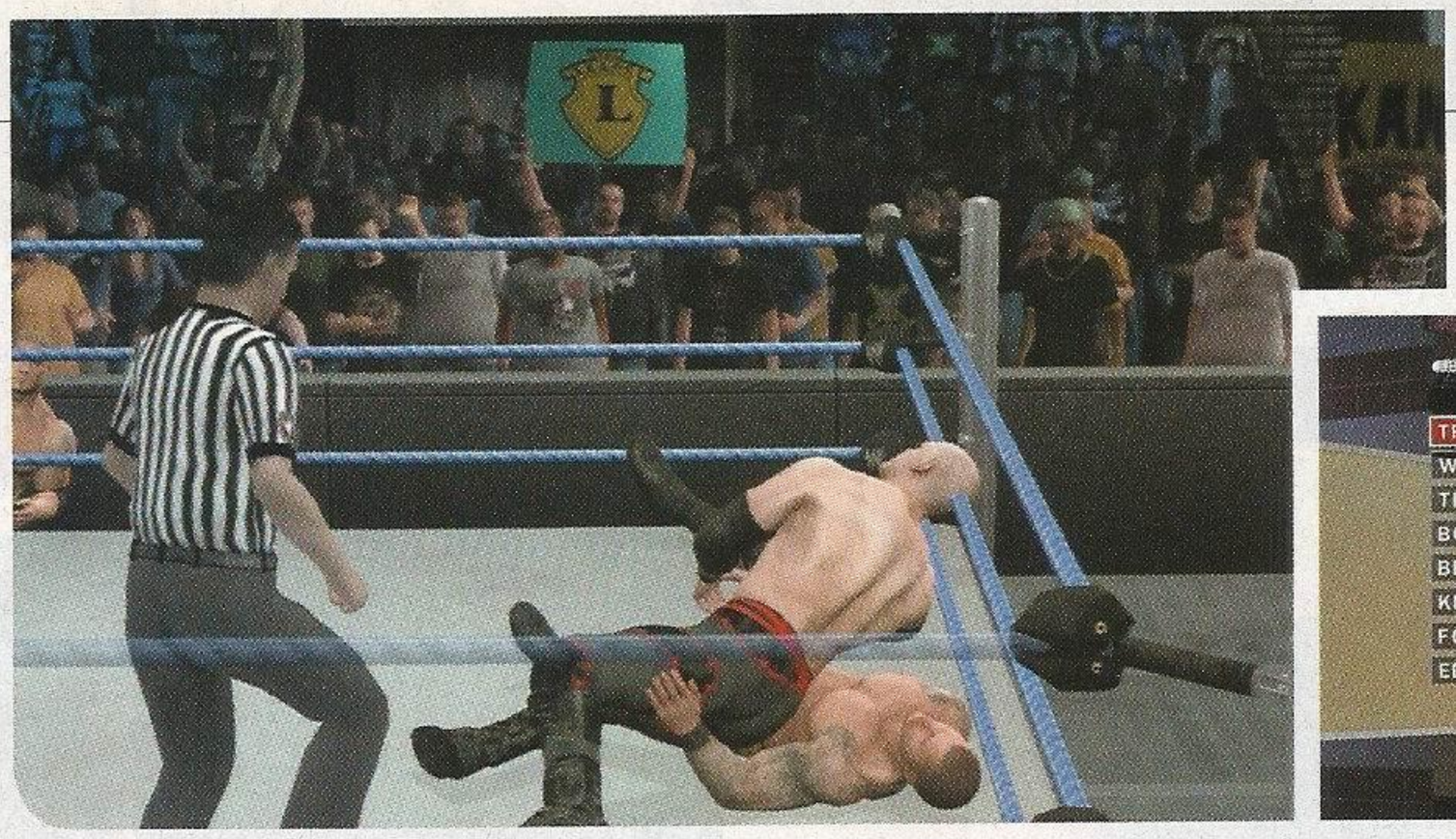
OCENA 6.0/10

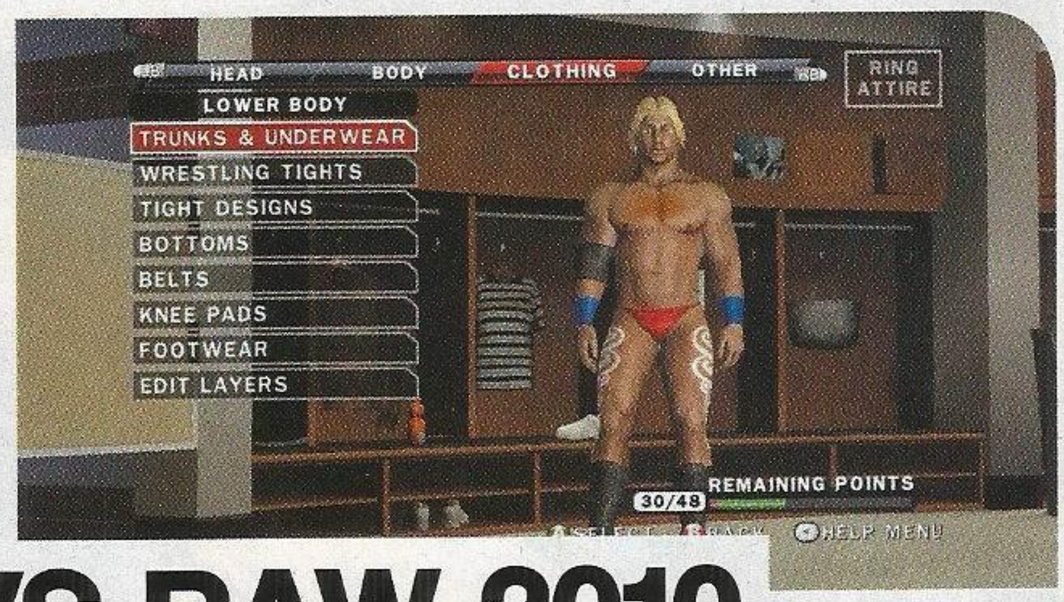
+ SOLIDNY SYSTEM WALKI, DUŻO CZYTANYCH DIALOGÓW
– WSZYSTKO TU JEST PRZECIĘTNE DO BÓLU

LEPIEJ POCZEKAĆ NA TALES OF GRACES

Liniowość

Nie od dziś wiadomo, że japońskie rpgi są z natury liniowe. Nie ma tam zazwyczaj alternatywnych wyborów i kilku ścieżek dotarcia do celu. Tak też jest w przypadku Dawn of the New World, co samo w sobie nie jest szczególnie bulwersujące. Gorzej, że tutaj nie tyle ma się uczucie prowadzenia za rękę, co dosłownie ciągnięcia za nią w żelaznym uścisku. Gracz wędruje od wioski A do miasteczka B, wybierając cel podróży na mapie i zawsze wiadomo dokładnie, dokąd się udać – po prostu nie ma innego wyjścia. A, przepraszam, można wrócić do już odwiedzonych miejsc, z tym, że nie ma tam nic do roboty. Nie zapomniano oczywiście o zadaniach pobocznych, ale są one już całkowicie obok właściwej gry. Po podjęciu się side-questa, gracz jest przenoszony do specjalnego labiryntu, który równie dobrze może znajdować się w kosmosie, skąd wraca dopiero po wypełnieniu misji.

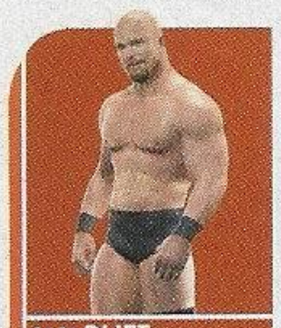




THE REAL DEAL Mecze stały się ciekawsze, przez usunięcie ikonek ze zdrowiem graczy. Teraz trzeba zwracać uwagę na to, jak bardzo przeciwnik jest obity wizualnie, co powoduje pomyłki i skutkuje więcej niż jednym pinem na mecz – jak w telewizji. Pasek momentum znikł z góry ekranu i pojawił się pod nogami zapaśników.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2010

FORMA ROŚNIE DZIĘKI SIŁCE I „ODŻYWKOM"



txt: BLIZZ

X360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Yuke's
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Ciężko ocenić nową edycję jedynego seryjnego wrestlingu na konsolach. Pod względem zawartości, opcji kustomizacji, a także fajności karlery, jest to zdecydowanie najbardziej rozbudowana i najlepsza część serii. Problem leży jednak gdzie indziej – niewiele zmienia się w grafice (Havok na linach? Proszę, to powinno być zrobione lata temu!) i systemie walki, który, przynajmniej z mojego punktu widzenia, domaga się jakiejś rewolucyjnej zmiany. Stąd też oceniam tę grę dość surowo, choć fani wrestlingu raczej nie powinni być nią zawiedzeni. Aha, SvR ewidentnie brakuje solidnej konkurencji. 7/10

Każda część SmackDown vs RAW przynosi jakieś fajne nowości, każda też zawsze zawiera jakieś denerwujące niedoróbki. Na szczęście tym razem lista problemów została dosłownie przytłoczona ilością trafionych dodatków i usprawnionych elementów. Pierwszym, na który czekałem od dawna, jest menu. Wszystko zostało gruntownie przebudowane, menu jest błyskawiczne w obsłudze, ładne, funkcjonalne, można wywołać je na ekranie z dowolnego miejsca i szybko wybrać interesujące opcje. Dzięki temu znacznie wzrosła wygoda i funkcjonalność. Mimo, iż już rok temu czasy ładowania gry znacznie skrócono, w tym roku są one jeszcze krótsze! To świetnie, ciągłe patrzenie w napis Loading było jedną z najbardziej denerwujących wad dawnych części.

TWÓJ ŚWIAT

Po raz kolejny SmackDown vs RAW daje graczowi możliwość dostosowania całej swojej zawartości do jego potrzeb. Jeżeli tylko chcemy, możemy nie tylko przerzucić zawodników między rosterami, czy tworzyć i rozbijać tag teamy i stajnie, ale także przekazywać pasy według naszego widzimisię lub ubarwiać stroje wrestlerów (Taker na różowo? Proszę bardzo!). Zawodników czeka ponad sześćdziesięciu, więc każdy fan bez trudu znajdzie tu swoich ulubieńców. Zmiany nie ominęły także edytora wrestlerów. W tym roku nie można robić już festynu w stylu eliminacji do „Mam Talent", ponieważ ilość ciuszków i akcesoriów, którymi ozdabiamy naszego zawodnika, jest ograniczona – mamy pewną pulę punktów, którą możemy przeznaczyć na ubranie naszego panopka i nie sposób jej przekroczyć. Oprócz stroju do walki można także stworzyć ubiór używany w wejściówce, w scenkach przerywnikowych, a nawet zrobić cztery różne stroje dla każdego z naszych zawodników!

Dużo radości miłośnikom tworzenia własnych projektów zapewni także edytor obrazków, pozwalający tworzyć rozmaite grafiki, którymi następnie możemy ozdabiać elementy stroju naszego bohatera. Każdemu z zawodników tradycyjnie dobieramy także wachlarz ciosów, znacznie wzbogacony względem poprzednich części. Po raz kolejny da się stworzyć wymarzony finisher, ale po raz pierwszy w historii serii może być on wykonywany z narożnika. To miła zmiana. Jeżeli nie pasuje nam żadna wejściówka z listy dostępnych filmików, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby nagrać własną – można zapisać fragmenty walk, a następnie połączyć je w całość korzystając z edytora, dzięki któremu nałożymy efekty, napisy, podłożymy głosy komentatorów, a całość wyposażymy nawet w okładkę od DVD. Tak stworzony film na PS3 wrzucimy nawet na Youtube!

KARIERA BOHATERA

Widać, że w serii już na stałe zadomowił się tryb Road to Wrestlemania. W tym roku w sześciu fabularnych scenariuszach będziemy mogli śledzić losy sześciu prawdziwych wrestlerów, a nawet stworzonego przez nas zawodnika. Kariera powraca w formie niezmienionej (a szkoda – mogłaby być ciekawsza), ale znacznie sensowniej rozwiązano zarządzanie umiejętnościami i rozwojem postaci. Dodano także tryb treningowy, dzięki któremu wszystkie zagrania można przetrenować przed meczem. Jeśli chodzi o dostępne rodzaje walk, także tutaj wprowadzono kilka nowości. Potężnie przebudowano mecz Royal Rumble, znacznie zwiększając radochę z siłowania się przy linach poprzez zastosowanie kliku prostych mini-gier – wreszcie ten tryb jest naprawdę fajny. Nowym rodzajem zawodów jest

Championship Scramble, gdzie walka toczy się przez ustalony czas, i ten, kto ma po jego wyczerpaniu pas, zostaje czempionem. Naturalnie nie brakuje żadnych innych istotnych rodzajów starć – praktycznie wszystko, czego fan oczekuje od tej gry, jest tu do znalezienia.

OSKAROWA NOMINACJA

Po raz pierwszy w SDvsRAW aż tak duży nacisk położono na społeczność. Można dzielić się wykreowanymi zawodnikami, a także stworzonymi przez siebie historiami. W grze znajduje się bowiem edytor fabuł, który pozwala, korzystając z ponad setki konfigurowalnych scen, tworzyć dowolną fabułę, ciągnącą się nawet wiele tygodni. Decydujemy o wydarzeniach, uczestnikach, przebiegu programów, ustawiamy mecze, dodajemy fabułę – kosmos! Jeżeli kiedykolwiek marzyłeś, aby być bookerem, to właśnie pojawiła się taka możliwość. Ten edytor, oraz możliwość dzielenia się historyjkami z innymi, daje praktycznie nieograniczoną ilość zabawy pojedynczemu graczowi.

KONIEC KOŃCÓW

Nie mam tu miejsca na wymienienie wszystkich usprawnień. Za fizykę interakcji z linami odpowiada Havok, dzięki czemu wreszcie wygląda to porządnie. Oprawa jest tak telewizyjna, że momentami nie odbiega od prawdziwych gal – logosy, prezentacja pasów przed meczami – niczego nie brakuje. Na ciałach zawodników widać krwawe stłuczenia i obicia, fajnie zachowuje się krew, rozbudowa garnituru zagrań i modyfikacja niektórych rodzajów meczów wyszła świetnie. Minimalnie na tym tle słabuje grafika, która – mimo, że w żadnym wypadku nie jest zła – to jednak nie robi już wielkiego wrażenia. Dodatkowo straciła na ostrości, ponieważ potraktowano ją filtrami mającymi na celu obniżenie „plastikowości". Przez ostatnie lata SmackDown nieco zwolnił, ale najnowsza część jest sporym krokiem do przodu i to w dobrym kierunku. To najlepszy wrestling na konsolach, koniec, kropka. ■■

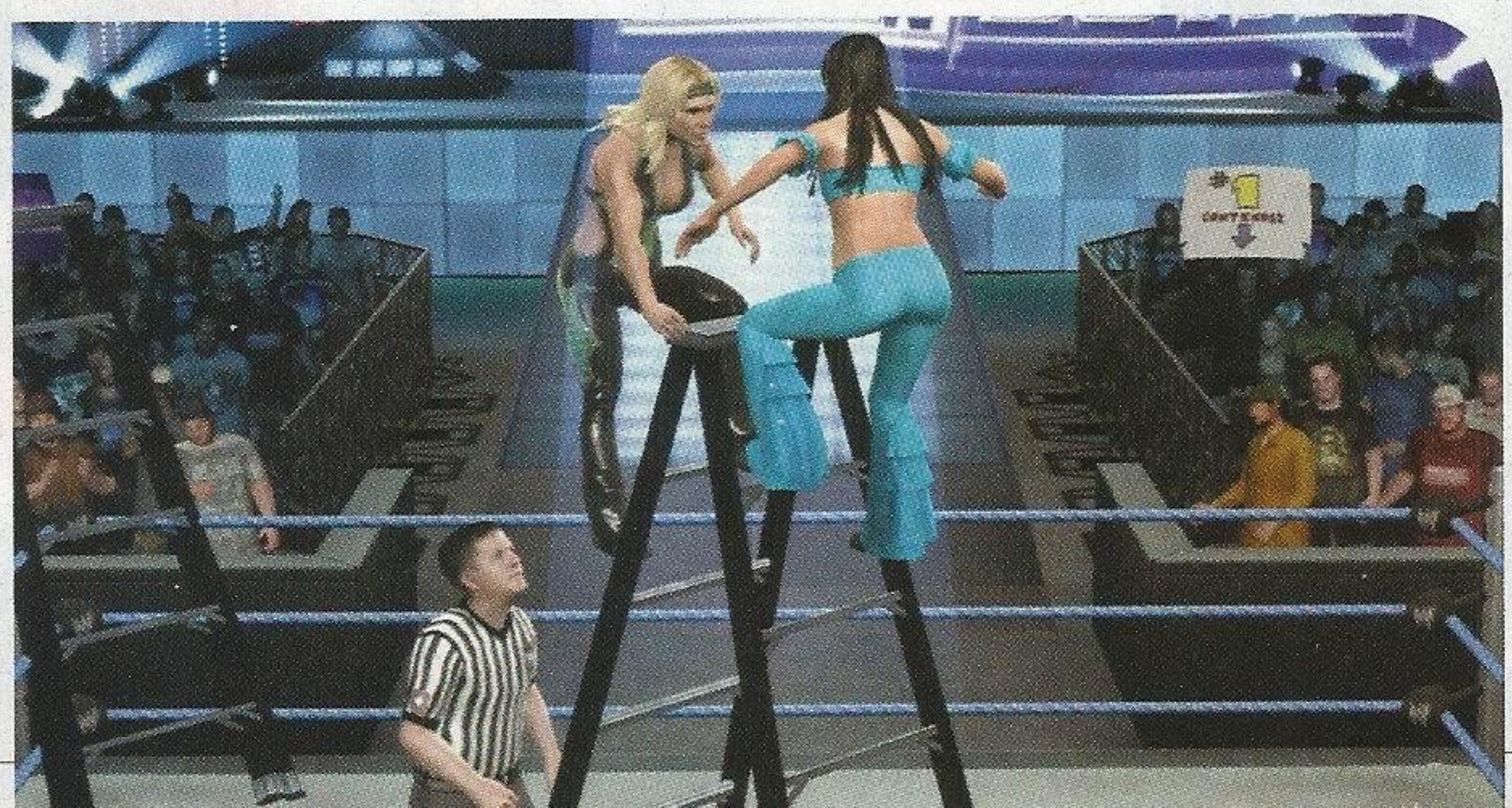
OCENA **8.8**/10

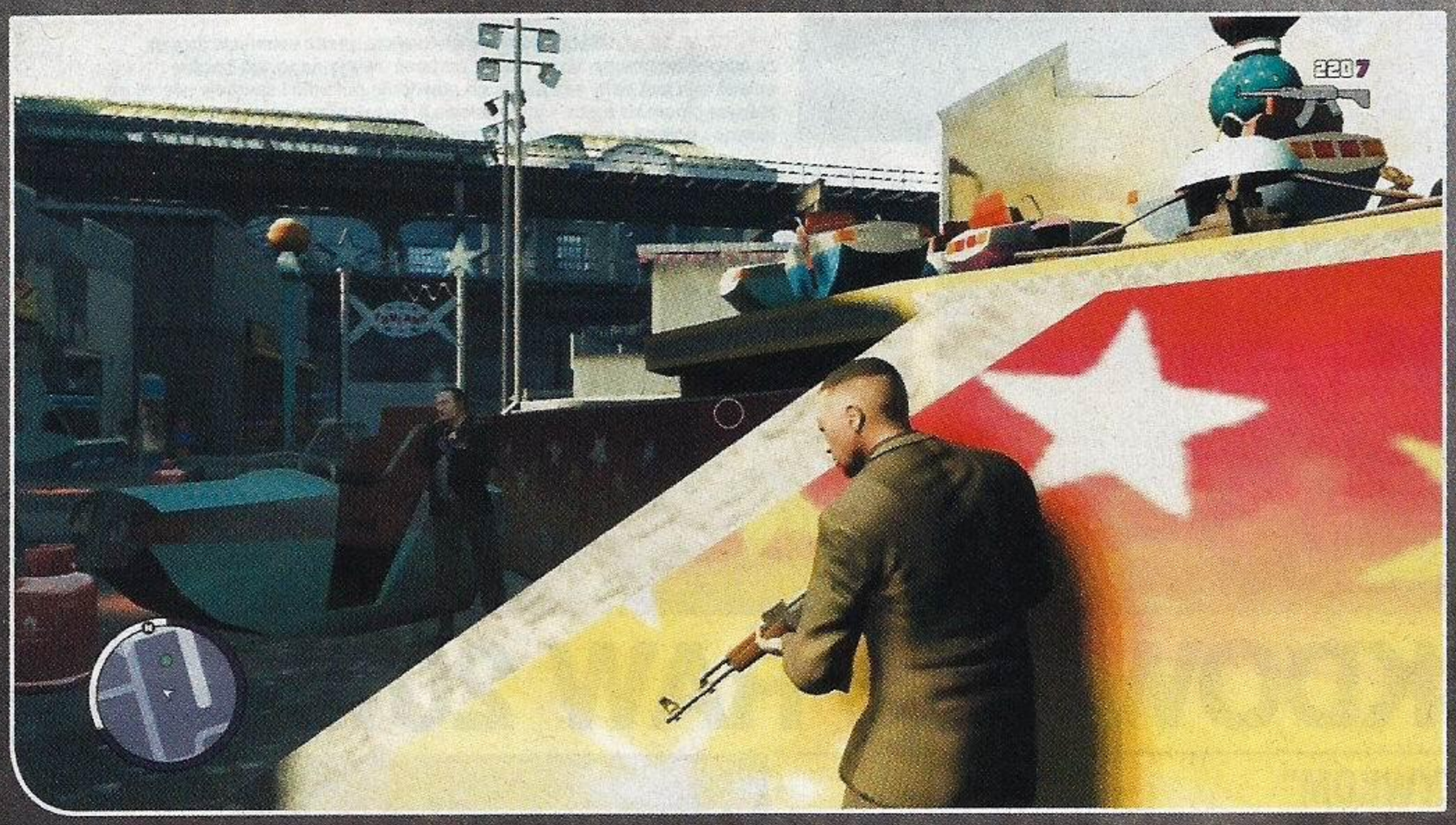
➕ KOMPLETNA, PRZEMYŚLANA GRA – ŚWIETNA!
➖ GRAFIKA SIĘ STARZEJE

DI-DI-DAB! TI-EN-EJ! AR-OŁ-EJCZ!

DI-DI-DAB! DI-DI-DAB!

Jeżeli do tej pory wrestling kojarzył się Wam tylko z rozrywką znaną z amerykańskiej telewizji i żałowaliście, że nie można zobaczyć okładania się po gębach na żywo, z radością przywitacie informacje o pierwszej polskiej federacji wrestlingu. Warszawska Do Or Die Wrestling nie może się oczywiście równać ze skalą, jaki znamy ze szklanego ekranu, ale stawia dopiero swoje pierwsze kroki, więc należy być wyrozumiałym. Otwarto szkołę adeptów, do której możesz się zapisać, aby zostać następnym Hulkiem Hoganem, dwukrotnie także organizowano darmowe pokazy. Federacja organizowała także galę w klubie Stodoła, na której pojawić się mieli znakomici zawodnicy z genialnego Ring Of Honor, ale która niestety nie doszła do skutku, z powodu niewystarczającego zainteresowania widzów. W zamian zorganizowała jednak mniejszą galę w warszawskiej Karuzeli, w której stoi na co dzień prawdziwy ring wrestlingowy i gdzie prowadzone są zajęcia szkoły adeptów. Można było podczas niej zobaczyć oprócz wychowanków federacji także zaprzyjaźnionych zawodników z Austrii, El Generico z Ring Of Honor (przesympatyczny koleś) oraz Lanny'ego Poffo, brata Randy Savage'a. Warto pamiętać, że federacje niezależne nie są może w stanie konkurować z WWE pod względem fajerwerków i oprawy, ale bez trudu przeganiają ją pod względem poziomu wrestlingu (połowy fajnych zagrań w WWE nie wolno wykonywać). Możliwość zdarcia sobie gardła podczas pokazu na żywo to niezapomniane przeżycie, przebijające bez trudu siedzenie przed telewizorem z paczką chipsów.





GRAND THEFT AUTO
EPISODES FROM LIBERTY CITY

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: „Epizody" wydane na płycie dowodzą, że nie nadeszła era e-dystrybucji. Ba, może w ogóle nie nadejdzie i zawsze będziemy mieć wybór czy gry kupimy w sklepie, czy poprzez Live/PSN. Mnie to cieszy, lubię jak pudełko z grą stoi na półce, zwłaszcza gdy jest to taki wypas, jak „dodatki" do GTA IV. Ale cieszę się, że to już koniec i w następnym GTA nie będzie Liberty City. Już mi się przejadło. **8/10**

JEDNO PUDEŁKO, DWIE HISTORIE I PRAWIE DYCHA NA KONIEC

Charyzmatyczny bohater potrafi przyciągnąć graczy i zatrzymać ich przy sobie na długie lata. Ludzie tak bardzo przyzwyczajają się do swoich ulubieńców, że kupują wszystko, co jest z nimi związane. Czasami wręcz pojawia się kult postaci, bo wystarczy spojrzeć na reakcję fanów odnośnie plotek o śmierci pewnego starego, chowającego się pod kartonami dziada, by zrozumieć jaką miłością darzą ich gracze. Jednak w przypadku serii Grand Theft Auto, ciężko wskazać jednego, jedynego gangstera, który byłby uwielbiany przez wszystkich. I to nie dlatego, że zabrakło w ciągu tych wszystkich lat charakterystycznych postaci. O nie, nigdy ich nie brakowało, a producent niezmiennie dostarcza nam niezwykle barwne towarzystwo. Po prostu bohaterem Grand Theft Auto nie jest konkretna postać. W tej serii od zawsze najważniejsze jest miasto. To ono jest prawdziwym bohaterem, a dwie przygody w zestawie Episodes From Liberty City wyraźnie to potwierdzają.

SKOCZ DO SKLEPU PO BUŁKI I GTA

Ekskluzywne dodatki do Grand Theft Auto IV zostały w końcu wydane w wersji pudełkowej, co z pewnością ucieszy polskich graczy. Oba są naturalnie dostępne poprzez Xbox Live w cenie 1600 MSP, ale skoro ta usługa nie jest oficjalnie dostępna w naszym kraju, to dobrze się stało, że można je zakupić w sklepach. I od razu na wstępie muszę stwierdzić, że warto to zrobić, nawet jeśli nie macie lub nigdy nie mieliście w swojej kolekcji czwartej części. Po pierwsze, do uruchomienia dodatków nie jest wcale wymagana, a po drugie – stawiają na inny klimat niż w przypadku przygód szukającego zemsty Niko Bellica. I choć nie tak dawno uznałem go za jedną z najciekawszych postaci, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach, to nie wszystkich fanów ucieszył tak ciężki kaliber jego historii. Teraz śmiało można już stwierdzić, że stary, dobry klimat powraca do Liberty City.

POTĘPIENI WJEŻDŻAJĄ NA ULICE

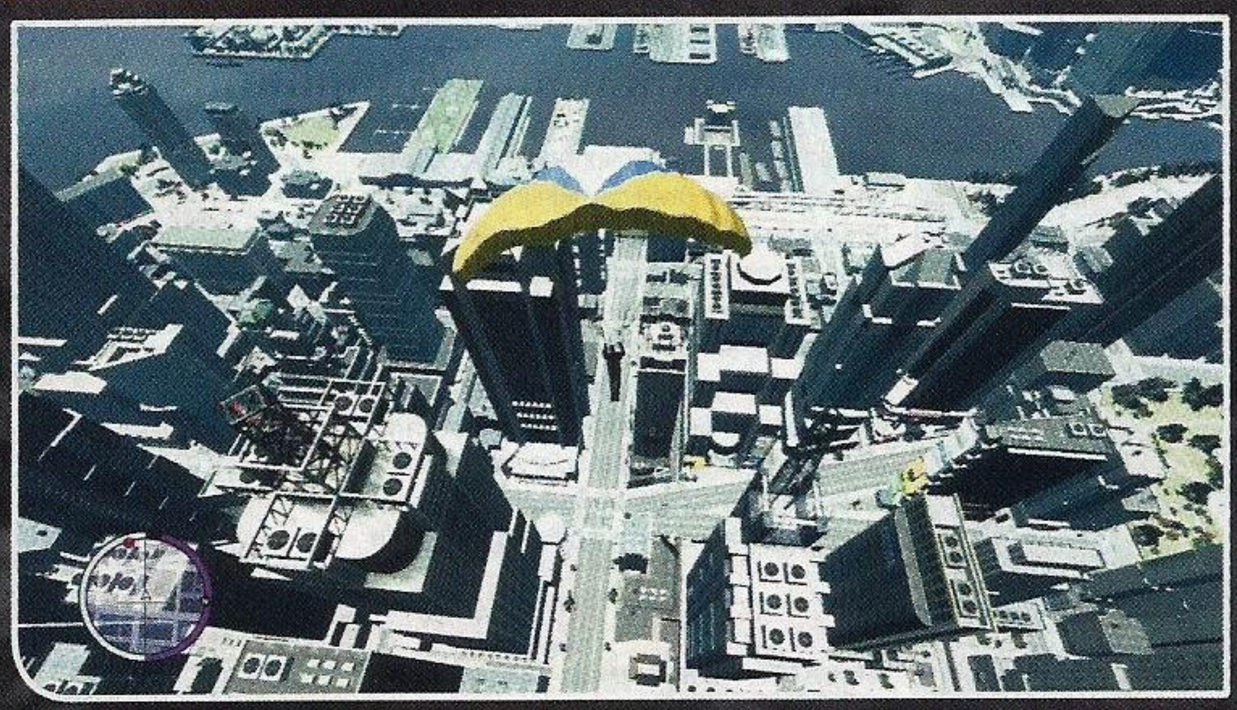
Pierwszy epizod, czyli The Lost And Damned, był już recenzowany przeze mnie w 120 numerze NEO+, ale warto przypomnieć ten dodatek. Jego bohaterem jest Johnny Klebitz, członek motocyklowego bractwa, które swoje najlepsze lata ma już dawno za sobą. Jako tymczasowy lider stara się on wyjść z chłopakami na prostą i trzyma ich z dala od większych kłopotów. Ich klub może i nieco podupadł i tynk nie trzyma się już ścian, ale przynajmniej wszyscy bracią żyją i dojeżdżają na noc do domów, a nie do kostnicy.

DODATKI DO GTA IV ZOSTAŁY W KOŃCU WYDANE W WERSJI PUDEŁKOWEJ, CO Z PEWNOŚCIĄ UCIESZY POLSKICH GRACZY. OBA SĄ NATURALNIE DOSTĘPNE POPRZEZ XBOX LIVE, ALE PRZECIEŻ TA USŁUGA NIE JEST OFICJALNIE DOSTĘPNA W NASZYM KRAJU

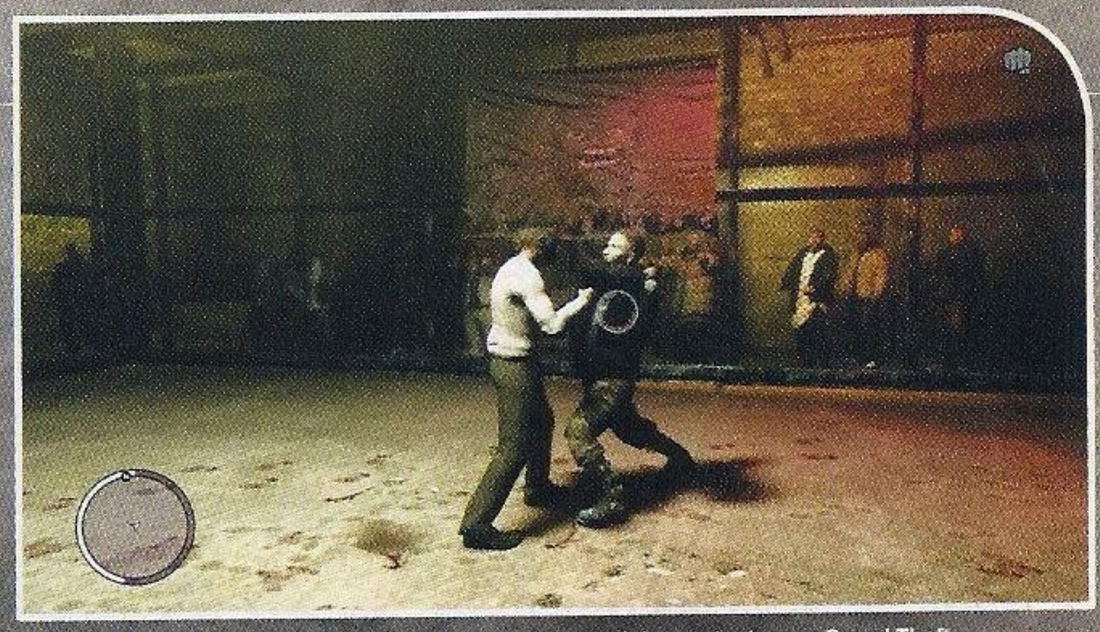
Niestety, do gry wraca Bill, czyli poprzedni szef gangu. Od tego momentu zaczynają się dla Klebitza spore kłopoty, co dla grających oznacza szalone pościgi, niekończące się strzelaniny i zadania, przy których Niko momentami poczułby się jak żółtodziób. Zresztą bohater GTA IV, podobnie jak i spora część poprzedniej obsady, pojawia się i w dodatku. Dzięki temu można poznać znane wydarzenia z zupełnie nowej perspektywy.

Także pod względem fabularnym dostajemy nowy, brudny wręcz scenariusz, pełen chorych postaci i kontrowersyjnych zagrań. W dodatku zmianie uległa nie tylko ścieżka dźwiękowa, która stawia na ciężkie kawałki, ale ekipa Rockstar przygotowała nawet ziarnisty filtr obrazu, zmieniła wygląd ekranów opcji i dostarczyła nowy arsenał. Nie zapomniano również o mini-gierkach, zadaniach dodatkowych oraz trybie multiplayer.

Sam pomysł na rozgrywkę także został przemodelowany. Johnny nie działa już w pojedynkę, ale może liczyć na wsparcie całego bractwa. Widok kilku motocykli sunących swobodnie po ulicach Liberty City daje radę, a skoro The Lost And Damned stawia właśnie na ten środek lokomocji, to nie dziwi dodanie kilku nowych motorów i zmiany w ich modelu jazdy. Podsumowując wszystkie te nowości, przyznałem dodatkowi ocenę na poziomie dziewięciu punktów i wpisałem go na pierwsze miejsce najlepszych DLC, w jakie grałem. Nie sądziłem jednak, że tak szybko się to zmieni.

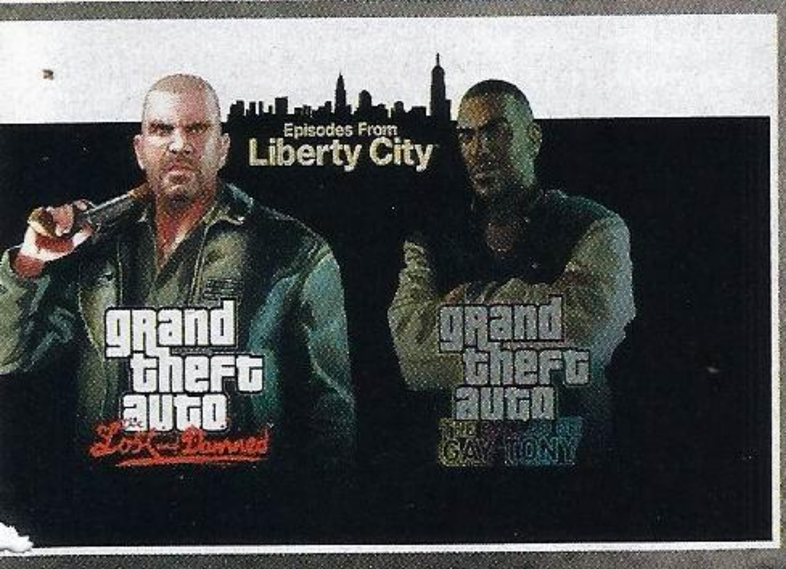


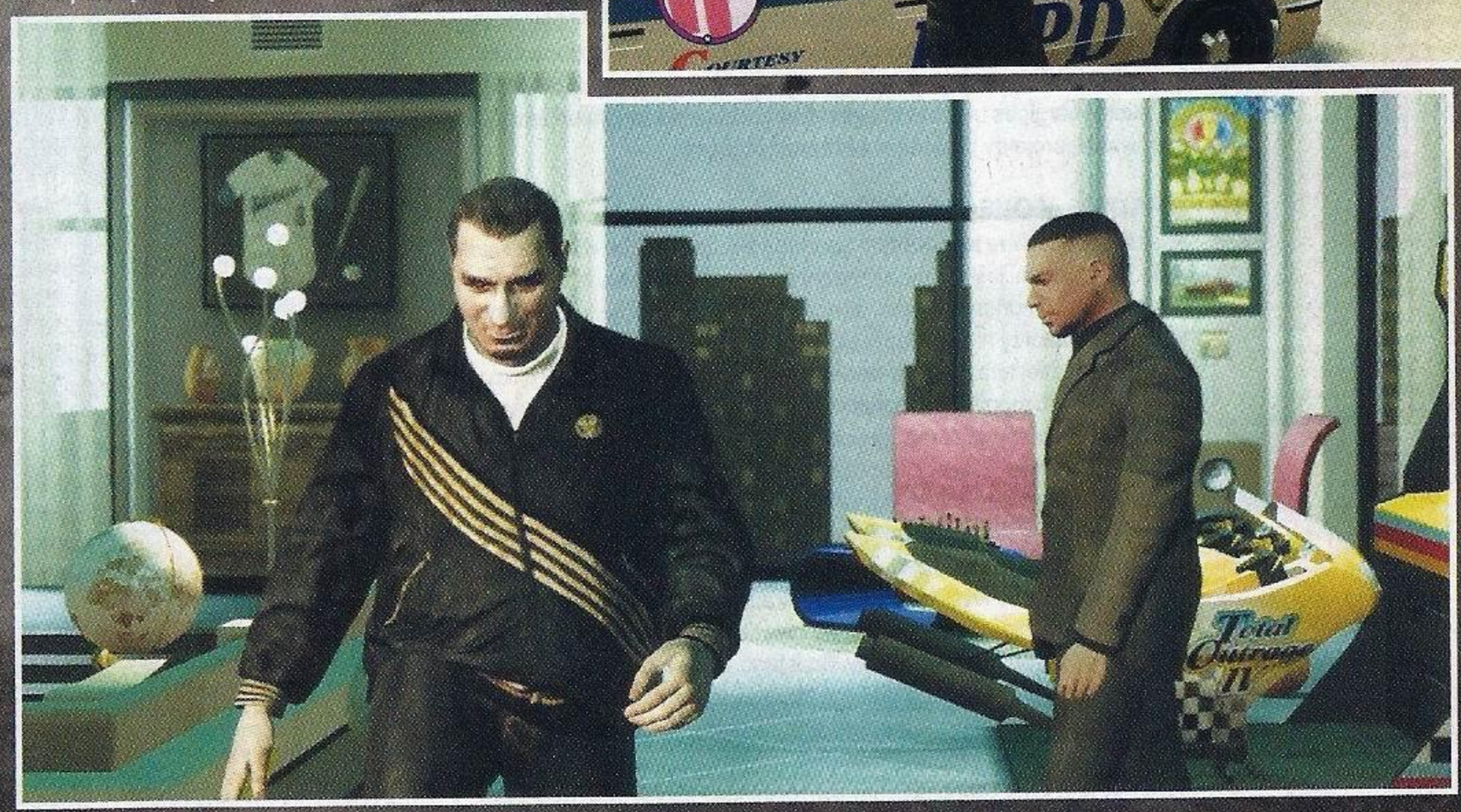
GDYBYM SIĘ NUDZIŁ Oba dodatki to prawdziwe zatrzęsienie gierek. Luis ma nielegalne walki, obsługę i ochronę klubów, wojny narkotykowe i nawet motyw taneczny. Johnny walczy o terytorium z gangami motocyklowymi i chodzi z bractwem na piwo, by podbić statystyki kumpli w walce. Poza tym są dziewczyny. Kluby dla gejów w sumie też. Rockstar daje radę.



LUIS, KTO? W The Ballad of Gay Tony zastosowano podobny patent, co w Grand Theft Auto III. Główny bohater może i nie jest niemową, ale zdecydowanie odstaje od reszty postaci. Niby wyszczekany, niby twardy, z całym zapleczem rodzinnym i problemami, ale tak naprawdę dość nijaki. Pod tym względem Niko i Johnny zjadają go na śniadanie. Plus z tego taki, że dzięki temu reszta obsady może zabłysnąć.

CO JEST GRANE? Telewizję w GTA można oglądać godzinami. Epizody dostarczają dodatkową zawartość w tym temacie, a mnie przekonał serial Princess Robot Bubblegum. Anime w stylu Rockstar? Uwierzcie, że warto poświęć chwilę.





RÓŻOWA KOSZULA

Bohatera The Ballad of Gay Tony poznacie w dość nieprzyjemnych dla niego okolicznościach. Przebywał on bowiem w banku, gdy o jego sejf upomniała się rodzina McReary, z którą współpracował Niko Bellic. Gracze uznali tę misję za jedną z najlepszych w GTA IV, więc miło raz jeszcze spojrzeć na nią z innej strony. Jednak Luis Lopez niespecjalnie przejmuje się tymi wydarzeniami, bo praca dla Tony'ego Prince'a, znanego jako tytułowy Gay Tony, nie należy do łatwych zadań. Posada ochroniarza i osobistego asystenta właściciela najbardziej popularnych klubów w Liberty City dostarcza konkretnych wrażeń. Jednak te kolejny raz skręcają w innym kierunku i w końcu stawiają na lekki, nieprawdopodobnie wręcz zakręcony i wybuchowy klimat. Lekki, bo w końcu nie zaczynamy od zera, a po apartamencie Luisa przechadzają się piękne kobiety, a nie karaluchy. Jego szafa pęka od najdroższych ubrań, pod oknem stoją najlepsze wozy, a telewizor to gigantyczna plazma. I samo miasto stało się bardziej przystępne, chowając za blaskiem neonów mroczne zakamarki i niebezpieczne dzielnice, a wystawiając na pierwszy plan kluby, wieżowce i ulice pełne bogatych ludzi. Zakręcony, gdyż The Ballad of Gay Tony przedstawia prawdopodobnie najlepszych bohaterów drugoplanowych w serii. I choć część z nich już znamy, to zaryzykuję stwierdzenie, że są oni jeszcze bardziej zwariowani niż do tej pory. I w końcu wybuchowy, bo rozgrywka stawia na maksymalnie spektakularne zadania, których nie widzieliśmy, ani w oryginale, ani w pierwszym dodatku.

NIE MAMY ŻADNYCH ZAHAMOWAŃ

Tytuł zobowiązuje, więc tym razem zamiast szarości z The Lost And Damned, zobaczycie dyskotekowe klimaty, w których dominują imprezy i jeszcze raz imprezy. Naturalnie zespół Rockstar przepuścił je przez filtr kiczu i parodii, z czego jest znany od lat, więc moja szczęka regularnie lądowała na podłodze. Producent znowu pozwolił sobie właściwie na wszystko, więc nie raz płakałem ze śmiechu i gratulowałem odwagi tym ludziom. Bo trzeba im pogratulować tego, że potrafią bawić się tematami, których unika reszta branży. Seks, brutalność i używki przeplatają się tutaj z walką o akceptację, dostępem do równych praw i swobód obywatelskich, a wszystko to ocieka krwią i filozofią życia wykładaną przez psychopatów.

Pomysł na grę specjalnie się nie zmienił, ale teraz wszystko jest większe, szybsze, bardziej efektowne. Nowe bronie musiały zostać mocno podkręcone, bo walki przedstawiono w takiej skali, że poprzednie zabawki nie dałyby rady z przeciwnościami losu, które na swojej drodze spotyka Luis. Zresztą nie raz sięgnie on po takie cuda, jak czołg, który triumfalnie powraca na ulice Liberty City, czy helikopter bojowy. Walki przenoszą się bowiem również w powietrze, ale i to nie koniec nowości, gdyż fani mogą powitać skoki spadochronowe, które fantastycznie wykorzystano w misjach oraz dorzucono związany z nimi pakiet dodatkowych zadań. Zmieniły się też wymagania zleceniodawców, którzy najwyraźniej chcą przebić swoją głupotą i pomysłowością poprzedników. Dlatego warto zostawić sobie The Ballad of Gay Tony na koniec, by zakończyć przygodę z GTA IV w naprawdę wielkim stylu.

Nie bez przyczyny zacząłem recenzję od ustalenia głównego bohatera gangsterskiej serii. Liberty City to najwspanialsze wirtualne miasto w historii gier, w którym mogą funkcjonować obok siebie tak różne osobowości, jak Niko, Luis i Johnny. I za każdym razem ich historie wciągają, rozśmieszają, szokują i dostarczają masę zabawy. Czy tak samo będzie w piątej części GTA? Jestem o tym przekonany. ■■

OCENA **9.5/10**

\+ FABUŁA, MUZYKA, POMYSŁY NA MISJE, NOWOŚCI
− GRAFIKA TROCHĘ SIĘ ZESTARZAŁA, STEROWANIE

NAJLEPSZE DODATKI DO NAJLEPSZEJ GRY 2008 ROKU

A LATKA LECĄ

Cóż, oprawa graficzna wyraźnie zaczęła się starzeć. Miasto nadal zachwyca, modele postaci i pojazdów również, ale coraz bardziej denerwują niedoskonałości oraz błędy, których w tak ogromnej produkcji nie sposób było uniknąć. Jednak najbardziej irytuje sterowanie, gdyż bohaterowie reagują z lekkim opóźnieniem i ogólnie poruszają się topornie. Przy wymagających i trudnych strzelaninach stanowi to problem, podobnie jak podczas walk helikopterów, kiedy ciężko trafić przeciwnika. Narzekam, choć to tak naprawdę kwestia przyzwyczajenia, ale trzeba na to zwrócić uwagę.

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL

TĘ GRĘ CHYBA ROBIŁY BUI BUJE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEJ
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 4 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Pokochałem LocoRoco, bo to jedna z niewielu gier, przy których potrafię się maksymalnie zrelaksować. Mama też skończyła kilka poziomów, więc magia tego tytułu naprawdę działa. Każdy z LocoRoco będzie się dobrze bawił. Niestety, do nowej części nie chcę się w ogóle zbliżać, bo choć pozostała znana, lubiana oprawa i cudowna, lekka muzyka, to zmieniono zasady i wyśrubowano poziom trudności. Przyjemność z grania mała, frustracja rośnie z minuty na minutę. Nie rozumiem, jak można było tak zniszczyć wizerunek tej marki! 5/10

Poprzednie części LocoRoco były łatwymi grami dla wszystkich. Gracza, niegracza, dziewczyny, chłopaka. Każdy mógł dobrze się bawić, poziom trudności był bardzo niski, przechodzenie kolejnych poziomów nie wymagało wielkich umiejętności. Dopiero, gdy chciało się wymasterować grę na sto procent, trzeba było trochę się napracować, ale nigdy mistrzostwo nie było poza zasięgiem zwykłego człowieka. Za to Midnight Carnival jest tak diabelsko trudny, że momentami złościłem się nawet bardziej niż przy Viewtiful Joe. Zresztą nic dziwnego, skoro margines błędu jest minimalny, a cieszenie się grą uniemożliwia sterowanie, projekty poziomów oraz praca kamery.

UPADEK, KOLEC, ŚMIERĆ

Znajdą się zapewne tacy, którym spodoba się, że w końcu w grze ze śpiewającymi kulkami jest jakieś wyzwanie i już nie chodzi o to, żeby dojść bez wysiłku do końca poziomu, ale to wciąż nie zmienia faktu – ciężko w to grać, bo autorzy nie przyłożyli się do swojej pracy. Sterowanie uległo drobnej zmianie, teraz można wyskoczyć bardzo wysoko, trzeba tylko wyczuć, w którym momencie nacisnąć jednocześnie L i R. Ta umiejętność pozwala chociażby wspinać się odbijając się od ścian. Fajnie, tylko szkoda, że przyciski L i R służą również do obracania świata. Efekt łatwo przewidzieć, czasami udaje się wykonać walljumpa za pierwszym razem, innym razem bezskutecznie próbuje się po kilka, nawet kilkanaście razy. A tutaj trzeba skakać z dokładnością co do centymetra, bo pomyłki najczęściej kończą się wyświetleniem na ekranie napisu Game Over.

Autorzy sami przyznali, że to trudna gra, ustawiając na środku niemal każdego poziomu punkt kontrolny. Co z tego, skoro po śmierci można odrodzić się w nim za opłatą (kolejne życia są coraz droższe, więc łatwo zbankrutować), ale z wyzerowanym licznikiem znalezionych locorocosów. Już lepiej rozpocząć „zabawę" całkowicie od nowa i nie tracić kasy, tylko spożytkować ją na zakup ochrony przed kolcami. Dzięki niej raz można nadziać się bez obawy o utratę życia, a przy wysokim poziomie trudności takie niewielkie ułatwienie ma bardzo duże znaczenie.

Poziomy najeżone są przeszkadzajkami, ruchomymi platformami, na które ciężko się dostać, w wielu miejscach nie wiadomo, gdzie trzeba skoczyć, a gdy kula wybije się wysoko, nie widać, co dzieje się na dole. Drobne ułatwienie w postaci widoku z oddalonej kamery, pokazującej większy kawałek poziomu, byłoby bardzo mile widziane. Nic z tego, Bui Buje chciały zrobić z casualowej zabawki grę hardcore'ową i dopięły swego. Na pocieszenie wrzuciły tryb multiplayer, w którym niby bawią się wspólnie cztery osoby, ale i tak każdy gra sam, bo nie da się wejść z interakcję z pozostałymi graczami. Współpraca? A co to takiego?

To najgorsza część serii. Jeśli szukacie wyzwania, możecie spróbować. Aha, plusik za to, że nie trzeba naciskać kółka, żeby locorocos rozpadł się na małe kulki, więc da się grać bez rozkładania PSPgo. ■■

OCENA **6.0/10**

+ UROCZA JAK ZWYKLE, W KOŃCU JAKIEŚ WYZWANIE
− KOSMICZNIE WYŚRUBOWANY POZIOM TRUDNOŚCI

BUI BUI SIĘ GRACZU LOCOROCO

INVIZIMALS

ZESKANUJ I ZŁAP JE WSZYSTKIE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Novorama
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Przy okazji Invizimals przypomniałem sobie, że do PSP można podłączyć kamerę. I gdy już uruchomiłem ten sprzęt, to byłem miło zaskoczony możliwościami, jakie przygotował producent. Idea łapania stworów, trenowania ich i wystawiania do walki sprawdza się od lat, więc ciężko narzekać na wykorzystywanie sprawdzonej formuły. Projekty inwizimali prezentują się bardzo dobrze, można się nimi wymieniać, więc zasłużone, solidne 7/10

Gdybym dzisiaj chodził do podstawówki, na pewno namawiałbym rodziców do kupna PSP i InVizimals będącego rozwinięciem idei Pokemonów – zbierania dziwacznych stworków i wystawiania ich do walk. Stworki nazywane inwizimalami rzekomo istnieją w naszym świecie, tylko są niewidzialne, a dostrzec je można wyłącznie dzięki PSP, co odkrył niejaki Kenichi, naukowiec, pracownik Sony. Kenichi wspólnie z profesorem Dawsonem tłumaczą zawiłości systemu rozgrywki, mówią jak łapać inwizimale, wystawiać je do walki i zwyciężać. Gra została w pełni zlokalizowana, polski dubbing jest sympatyczny, nie można się do niego przyczepić, ale tego akurat należało się spodziewać, bo InVizimals skierowane jest głównie do młodszych graczy. Rodzice mogą zatem kupić swojej pociesze tę grę nie obawiając się, że będą musieli co chwila tłumaczyć dziecku angielskie zwroty.

SKANUJ I WALCZ

Przed rozpoczęciem zabawy należy podpiąć kamerę do PSP, dzięki niej na ekranie pojawią się inwizimale, tylko jeszcze trzeba je znaleźć. Teoretycznie chodzi o to, żeby chodzić po mieszkaniu i zaglądać w różne zakamarki, a nuż gra zasygnalizuje obecność stworka. Pomysł może i fajny, gorzej z wykonaniem. Już po chwili od rozpoczęcia poszukiwań gra dokładnie mówi, co trzeba zrobić, żeby znaleźć inwizimala, i najczęściej chodzi o wycelowanie kamerą w płaską powierzchnię określonego koloru. Polecam kupić blok kolorowych kartek, ułatwi to zadanie. Z szukaniem stworków w zakamarkach mieszkania nie ma to nic wspólnego. To spory zawód, ale może dzieciom to rozwiązanie przypadnie do gustu.

Przyznaję, że odkrywanie i chwytanie kolejnych inwizimali jest wciągające, grałem tylko po to, by zdobyć nowe stworki. Złapać je można dzięki karcie dołączanej do zestawu z grą – kładzie się ją w miejscu, gdzie konsola wykryła wirtualnego zwierzaka i rozpoczyna procedurę łapania, inną dla każdego inwizimala. Mucho-osę musiałem pacnąć ręką, gdy już usiadła na środku karty, innemu stworkowi świeciłem kamerką prosto w oczy, jeszcze innego broniłem, strzelając do koszmarów zbliżających się do jego głowy, podczas gdy on smacznie spał. Czasem jest to zabawne, bywa jednak frustrujące, gdyż trzeba pilnować, by konsola znajdowała się w określonej odległości od karty, bo inaczej obraz znika. Zdarza się to najczęściej, gdy trzeba poruszać się dookoła karty, albo pochylać tuż nad nią. Ponownie, pomysł ciekawy, ale wykonanie momentami zawodzi.

Do walk nie mam zastrzeżeń, system jest bardzo prosty – wszystkie akcje w ataku i obronie uszczuplają pasek wytrzymałości, bez której nie sposób wykonać ruchu. W związku z tym niekiedy warto przyjąć na klatę kilka ciosów, by pozwolić odnowić się wytrzymałości. Z czasem stworki zyskują doświadczenie, stają się silniejsze i uczą nowych ciosów oraz zdobywają umiejętności, na przykład mogą się uleczyć. Pytanie, czy dziecko będzie miało cierpliwość, żeby inwizimale odszukiwać, łapać, a następnie trenować. Jeśli odpowiedzieliście twierdząco, już wiecie, co kupić pod choinkę. ■■

OCENA **7.0/10**

+ ŁAPANIE STWORÓW NA RÓŻNE SPOSOBY, WALKI
− SKANOWANIE KOLOROWYCH POWIERZCHNI

POKEMONY 2.0, NA SIEDEM I ZERO

SIECIOWI WOJOWNICY Walki z innymi graczami są o wiele trudniejsze, ale też ciekawsze niż granie samemu. Można też wymieniać się inwizimalami.

LEGO INDIANA JONES 2
THE ADVENTURES CONTINUES

MOŻE JUŻ DOŚĆ? Były już trzy gry LEGO w uniwersum Gwiezdnych Wojen, była pierwsza część przygód Indy'ego, wreszcie był i Batman ze swoim partnerem. Opisywany tutaj sequel jest więc już szóstą grą opartą w zasadzie na tym samym pomyśle. Nie da się ukryć, że formuła powoli się przejada.

KLOC...KI Tradycyjnie już, gracz zbiera małe klocki, które są walutą gry. Każda śmierć to spadek stanu posiadania, który tym razem daje nieco większe możliwości. Za kasę możemy sobie kupić np. rower, żeby szybciej popylać po „hubach".

INDY ZGUBIŁ GDZIEŚ KAPELUSZ

txt: SASORI

X360 | PS3 | Wii | PSP

- Wydawca: LucasArts
- Producent: TTales
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

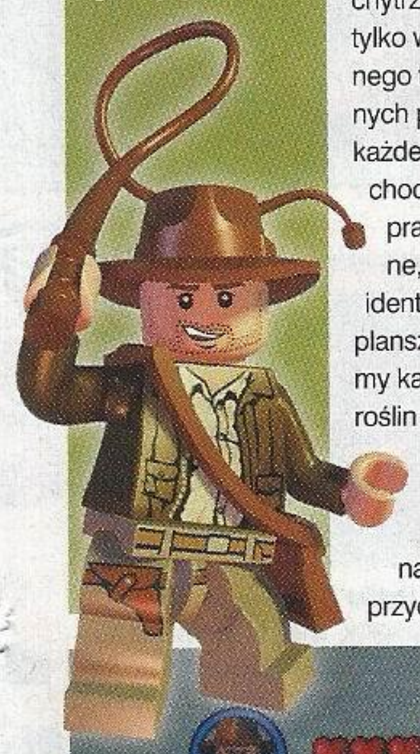
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GUŁASH: Brak wymiany leveli w sieci? Myślałem, że LittleBigPlanet przetarło pewne ścieżki, najwyraźniej sromotnie się myliłem. Nic tu tak naprawdę nowego, a na Królestwo Kryształowej Czaszki patrzeć więcej nie chcę. Gry LEGO to zawsze fajna sprawa w koopie np. z dzieckiem, ale samemu dziękuję, mam co robić przez pół roku (Dragon Age, hhyhy). 6/10

Ciekawy i odważny eksperyment, jakim było połączenie uniwersum Gwiezdnych Wojen z formą klocków LEGO, odniósł niespodziewany sukces. Jeszcze ciekawsze przedsięwzięcie, czyli zrobienie z tego wszystkiego gry video, zakończyło się sukcesem równie wielkim. A gdzie dwa sukcesy, tam kolejne sequele i spin-offy, więc dziś nikogo już nie dziwią takie koszmarki, jak LEGO Rock Band. Seria „podstawowa" osiągnęła swoją grywalnościową kulminację w odsłonie traktującej o przygodach starego, dobrego Indy'ego Jonesa. Niestety, wygląda na to, że właśnie zaczęła się jazda w dół po równi pochyłej.

STARY, DOBRY INDY

Autorzy zapowiadali, że najnowsze przygody doktora Jonesa nie skupią się wyłącznie na ostatnim filmie z jego udziałem. No i fakt, każdy z poprzednich filmów dostał swój poziom, ale biada tym, którzy mieli styczność z pierwszą grą LEGO Indiana Jones – plansze te bowiem w żadnym stopniu nie przystają jakością do tego, co już widzieliśmy. Są to właściwie zbitki powyrywanych z kontekstu scen, bez większego planu poskładane do kupy w przypadkowe sekwencje. O ile wcześniej przechodząc każdy „film", dało się historię zrozumieć nawet nie znając jej ze srebrnego ekranu, tak teraz jest to niemożliwe. Zwłaszcza, że postanowiono uraczyć gracza walką z bossem na końcu każdego z „filmów" – i nie mam tu na myśli prób przechytrzenia znanych z kina czarnych charakterów, tylko wynalazki pokroju wielkiej mrówki i antycznego transformera. Poziomy oparte na oryginalnych przygodach archeologa są krótkie, przejście każdego to raptem godzina i po frytkach. Jeżeli chodzi o samą mechanikę rozgrywki, nie ma tutaj praktycznie żadnych zmian. Zagadki są podobne, współpraca pomiędzy graczami wygląda identycznie. Tak jak poprzednio, zasuwamy przez plansze rozwalając wszystko i wszystkich, zbieramy kasę wypadającą z pokonanych przeciwników, roślin i elementów wystroju wnętrz.



Nowe mechanizmy są właściwie tylko trzy – z bata nie korzysta się już tylko i wyłącznie w walce lub określonych punktach na planszy. Teraz, po przyduszeniu na chwilę przycisku ataku, włączamy celowniczek. Celowniczkiem wskazujemy, czy chcemy Indy'ego zawisnąć na jakimś haczyku i pobujać, czy też nakazać mu schwytanie batem przeciwnika, współnika lub przedmiotu. Szczerze mówiąc, to jedna z niewielu pozytywnych zmian względem oryginału. Drugą, już gorszą ingerencją w rozgrywkę, było dorzucenie sekwencji bitewnych. Na każdym poziomie znajduje się lokacja, w której zalewają nas kolejne fale przeciwników – słabizna, zwłaszcza że walka nigdy nie była mocną stroną tej gry i właściwie rzadko kiedy kończyło się na czymś innym, niż pełnej chaosu maszerce i kolejnych zgonach. Ostatnią nowością jest to, że w trybie multi ekran dynamicznie się dzieli, kiedy gracze się rozejdą. Sympatyczne i przydatne, zwłaszcza w „hubach", o których za chwilę.

NOWY, KIEPSKI INDY

Struktura gry została tak przeorganizowana, że ciężko się teraz w niej odnaleźć. Zamiast prostych lokacji, z których mamy dostęp do poszczególnych poziomów, zastosowano tak zwane „huby". Jest ich w sumie sześć i przyznam się, że wnerwiały mnie niemożebnie. Niby można po nich biegać i rozwalać po staremu krzaki, ale często nie wiadomo, co właściwie należy zrobić, aby uzyskać dostęp do kolejnych poziomów. Gra nakazuje nam obwąchiwać i lizać każdą ścianę, by pozwolić popchnąć akcję do przodu. Trzeba żmudnie zbierać kasę, coby kupić pojazd, którym można pojechać dalej. Za każdym razem. Frustrujące to i sztucznie wydłużające rozgrywkę. Szukanie ukrytych bonusów również przeniesiono do tych minimiasteczek, również tylko w tych miejscach pobawicie się odblokowanymi postaciami dodatkowymi. Tych nie kupuje się już w sklepie, dostajemy je za pokonanie odpowiedniej ilości przeciwników. Niestety, czar wykupywania kolejnych gamoni gdzieś prysł, skoro nie są już oni niezbędni do odblokowywania kolejnych bonusów (poza wspomnianymi w ramce crapiastymi dodatkowymi poziomami).

KAWAŁ KLOCKA

Trybem, po którym obiecywałem sobie najwięcej, był kreator poziomów. Tutaj też jednak obyło się bez rewelacji – i to już nawet nie dlatego, że wpływ na topografię terenu mamy znikomy, a większość klocków to predefiniowane konstrukcje. Najgorsze jest to, że w te nasze poziomy możemy sobie grać sami, bo autorzy nie przewidzieli żadnego mechanizmu wymieniania się nimi pomiędzy graczami. Szkoda, zmarnował się tak wielki potencjał, że aż gałęzie opadają. Jeżeli idzie o całą resztę – nie ma w tej grze wiele nowego, a to, co jest, to niestety zmiany na gorsze. Jest aż sześć tytułów w tej serii, więc jeżeli jesteście absolutnymi maniakami klocków LEGO i gier z nimi, mam taką małą radę – tę ograjcie jako ostatnią. No chyba, że w międzyczasie wyjdzie LEGO Twilight, wtedy po prostu ratujcie siebie... ■■

OCENA **5.5/10**

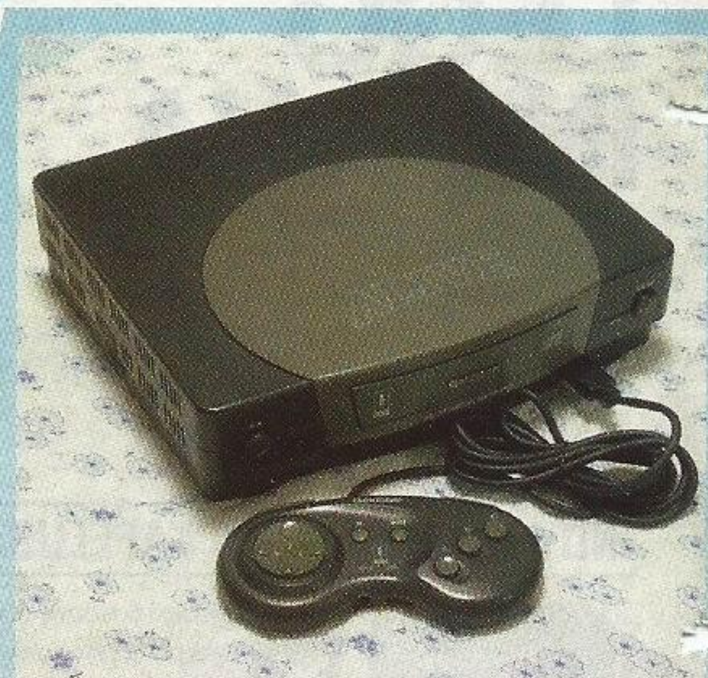
+ LEKKO POPRAWIONA GRAFIKA
- ZMIANY NA GORSZE, BIEDNY EDYTOR

DAJCIE TĘ LICENCJĘ GOSCIOM OD LBP!

Na raz. I wystarczy

Z gry wyleciał element, który poważnie przedłużał jej żywotność, czyli swoisty backtracking. W prequelu wykupowało się w specjalnym sklepiku zablokowane postacie, którymi później można było przechodzić poziomy ponownie – i dzięki ich unikalnym umiejętnościom, odblokowywać nowe lokacje i znajdować kolejne bonusy. Teraz ponowne przechodzenie tego samego poziomu nie ma sensu innego, niż nabijanie kabzy – nie ma ukrytych bonusów i przejść. Ten aspekt przejęły na siebie specjalne poziomy bonusowe, do których wbić się można z „hubów". Niestety, lokacje te są nudne i biednie zaprojektowane, w dodatku pod względem graficznym odstają od reszty gry. Najwyraźniej łatwiej było stworzyć osobne poziomy, niż sprytnie wpleść treści bonusowe w już istniejące.

RETROPLUS



No proszę, nawet się człowiek nie obejrzy, a tu Retro Plus dobija do końca pierwszego roku bytności na łamach. Mam nadzieję, że czytało Wam się co najmniej równie miło (no, może trochę milej), co mi pisało i wymyślało tematy. Ale, ale... Brzmi jakbym się żegnał odchodząc na wieczny spoczynek. Takiego! Włazimy z Retro w rok 2010 w dobrej formie i walczymy dalej. Być może z tej okazji nie zabraknie kilku zmian, choć raczej obejdzie się bez rewolucji. To w końcu dział zakorzeniony w przeszłości, oderwany od zgiełku i ciągłych przetasowań teraźniejszego świata gier. Tym niemniej, zrobimy co w naszej mocy, żeby nie było nudno. Tymczasem zaś, zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

W ciągu ostatnich kilku dekad przez rynek gier przewaliła się spora przygarść firm usiłujących zaistnieć jako producent sprzętu.

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Młodsi gracze, mający zaimpregnowaną w umysłach obecną sytuację, kiedy o władzę nad tym lukratywnym biznesem walczą zaciekle trzej tytani – a imiona ich Sony, Microsoft i Nintendo – mogą nawet nie zdawać sobie sprawy jak wielu próbowało swoich sił z własną konsolą. No dobra, wiadomo, że Sega (bo wycofali się z tworzenia sprzętu nie tak znowu dawno) i ewentualnie Atari (bo marka zdążyła obrosnąć legendą), co starsi górale pamiętają też SNK czy Commodore, ale czy ktokolwiek dziś skojarzyłby z rynkiem gier, a przede wszystkim konsol – taką firmę, jak Panasonic?

INTERAKTYWNY WIELOGRAJ

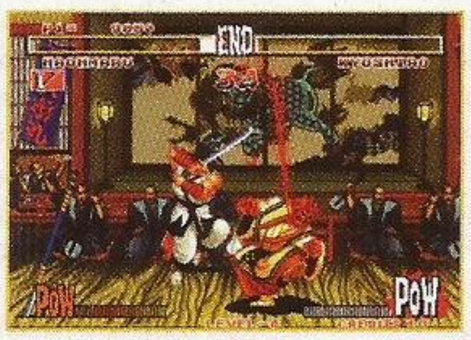
A jednak na początku lat 90. także ów gigant postanowił wyszarpać dla siebie kawał konsolowego tortu. Potrzebował tylko własnej maszynki, a z projektem tejże wyskoczyła firma nosząca miano The 3DO Company, założona zresztą przez jedną z legend branży – Tripa Hawkinsa (założyciela między innymi Electronic Arts). Nie dziwota, że urządzenie ochrzczono jako 3DO. Choć to ostatnie zdanie nieco rozmija się z prawdą – pełna nazwa konsoli brzmiała bowiem nieco mniej chwytliwie – 3DO Interactive Multiplayer. I rzeczywiście, od samego początku promowano ją nie tyle, jako maszynę do grania, lecz raczej jako potężny, wielofunkcyjny kombajn multimedialny, wyprzedzający o lata świetlne dostępne wówczas na rynku systemy. A skoro już o innych systemach mowa – kampania promocyjna nie zostawiała na konkurentach w postaci SNESa i Mega-Drive suchej nitki, wytykając, że w porównaniu z mega zaawansowanym 3DO to po prostu pocieszne zabawki. Tą różnicę zdawała się oddawać także cena urządzenia – 700 (siedemset!) dolarów amerykańskich bez jednego centa. I to w 1993 roku! A myśleliście, że PS3 była droga w momencie premiery? Wysoką cenę starano się oczywiście usprawiedliwiać możliwościami urządzenia (pewne rzeczy się nie zmieniają), które z dzisiejszego punktu widzenia nie są niczym specjalnym, ale wówczas (pamiętajmy – przed premierą pierwszego PlayStation) mogły robić wrażenie. Przede wszystkim, podstawowym nośnikiem danych była płyta CD oferująca szokujące 650 MB pamięci. Dziś pendrive o podobnej pojemności kwitowany jest co najwyżej lekceważącym pierdnięciem, ale w 1993 – zwłaszcza w porównaniu do ilości danych mieszczących się na kartridżach 16-bitowych maszyn – to było duuuużo. Dołóżcie do tego 32-bitowy procesor i możliwości audio pozwalające na wydobywanie z głośników dźwięku przestrzennego, znacznie bogatszego niż popiskujący w MIDI konkurenci, i już macie obraz potwora, który po prostu musiał pożreć konkurencję bez popitki.

Z UWAGI NA PRZYJĘTĄ Z GÓRY KONCEPCJĘ 3DO, JAKO SUPERNOWOCZESNEGO HIPERURZĄDZENIA, JEGO TWÓRCY NIE MOGLI WSZAK ZNIŻYĆ SIĘ DO WYPOSAŻENIA GO W BIBLIOTEKĘ DWUWYMIAROWYCH PLATFORMÓWEK, MORDOBIĆ CZY STRZELANEK

CHOCIAŻ TYLE DOBREGO...

Alone in the Dark – konwersja klasyka z PC. Świetna (choć z dzisiejszego punktu widzenia raczej komiczna, niż straszna, ale szacunek dla niej po wsze czasy) grafika wspomagana potężnymi możliwościami audio konsoli uczyniły tę wersję bodaj najlepszą w momencie premiery. Na 3DO ukazała się też druga część. Trzecia nie zdążyła.

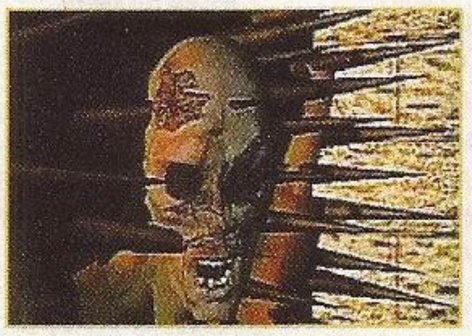
Gex – chyba najpopularniejsza gra na konsoli. Prosta, ale ładna platformówka z wygadanym jaszczurem w roli głównej. Do tego sporo odniesień popkulturowych i naprawdę niezłe udźwiękowienie. W sumie niezgorszy tytuł, w dodatku dostępny na wyłączność dla 3DO (nie licząc schrzanionej wersji PC). Szkoda, że jeden z niewielu.



Samurai Shodown – klasyczna bijatyka SNK doczekała się bardzo udanej wersji na 3DO, chyba najwierniejszej automatowemu oryginałowi. Dodatkowy plus – w przeciwieństwie do wielu innych konwersji, gra nie była ocenzurowana, więc gracze mogli cieszyć się pojedynkami samurajów w całym ich krwawym splendorze.

Crash'n Burn – futurystyczne wyścigi z dodatkiem strzelania zawsze w cenie. Zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z kolejnym tytułem na wyłączność (fanfary!) dla 3DO. Oczywiście nie mogło obyć się bez przaśnych filmików pomiędzy, trzeba to przyznać – całkiem emocjonującymi wyścigami.

Super Street Fighter 2 Turbo – co tu dużo gadać, po prostu klasyk. Ta akurat wersja wybijała się przede wszystkim z uwagi na bogatą ścieżkę dźwiękową, robiącą dobry użytek z możliwości audio maszynki. Świetny dodatek do biblioteki gier. Tyle, że za późno – ukazał się w 1995 roku, kiedy 3DO goniła już ostatkiem sił.



D – jeden z tych tytułów, na które dziś nie da się po prostu patrzeć, mniejsza już o granie. Wówczas jednak wydawał się wcale niezłym horrorem, w komplecie z zaawansowaną grafiką, upchaną renderowanymi sekwencjami.

Killing Time – niby niespecjalny FPS, wykorzystujący digitalizowane postacie. Wyróżniało go kilka oryginalnych elementów, jak choćby fabuła odsłaniana przez duchy odgrywające sceny z przeszłości i imponujący soundtrack.

Myst – kolejny port z PC, tym razem klasyk z gatunku statycznych przygodówek z elementami gry logicznej. Bardzo powolna i dla wielu nudna, ale zarazem obdarzona specyficznym stylem i emanująca klimatem.

Road Rash – swego czasu dostarczająca sporo frajdy brutalna wyścigówka na motorach, pozwalająca pookładać konkurentów pięściami i łańcuchami. 3DO doczekało się najlepszej wersji – grafika i dźwięk robiły spore wrażenie.

Star Control 2 – bardzo sympatyczna mieszanina gatunków (od przygodówki po strategię). Zabawa w podbój kosmosu ukazała się także na PC, ale na 3DO tradycyjnie mocno rozbudowano jej warstwę multimedialną.

ZADŁAWIENIE GIGANTA

Tak się jednak nie stało. Dlaczego – o tym za chwilę. Najpierw przyjrzyjmy się temu, co 3DO oferowało w praktyce. Co prawda w pudełku znajdował się tylko jeden joypad, ale miłym akcentem było dorzucenie pistoletu świetlnego. Kwestią dość osobliwą był brak portów na dodatkowe pady w samej konsoli. Zamiast tego, kontrolery można było podłączać jeden do drugiego – do ośmiu w jednym radosnym kuligu. Trudno powiedzieć czy to rozwiązanie genialne w swej prostocie, czy debilne w swym… Debilizmie. Przejdźmy jednak do spraw poważnych. Jak wiadomo, sukces maszynki do gier zależy nie od liczby portów czy nośnika danych, tylko od tego, co można w nią wetknąć. Czyli – jak dookreślę dla tych czytelników, których właśnie poniosła wyobraźnia – od gier! I tu jest pies pogrzebany.

Z uwagi na przyjętą z góry koncepcję 3DO, jako supernowoczesnego hiper-urządzenia, jego twórcy nie mogli wszak zniżyć się do wyposażenia go w bibliotekę dwuwymiarowych platformówek, mordobić czy strzelanek, tak cieszących posiadaczy 16-bitowych zabawek. O nie, w celu podtrzymania wizerunku konsoli, gry także musiały być super-hiper. I jak na owe czasy rzeczywiście takie były – pod względem grafiki, dźwięku i miejsca zajmowanego na kompakcie. O czymś takim, jak grywalność poważni bossowie z Panasonic najwyraźniej nie mieli wspomniane w raportach, wobec czego większość tytułów wyglądała i brzmiała bajerancko, tylko – heh, drobny szkopuł – niespecjalnie dało się w nie grać.

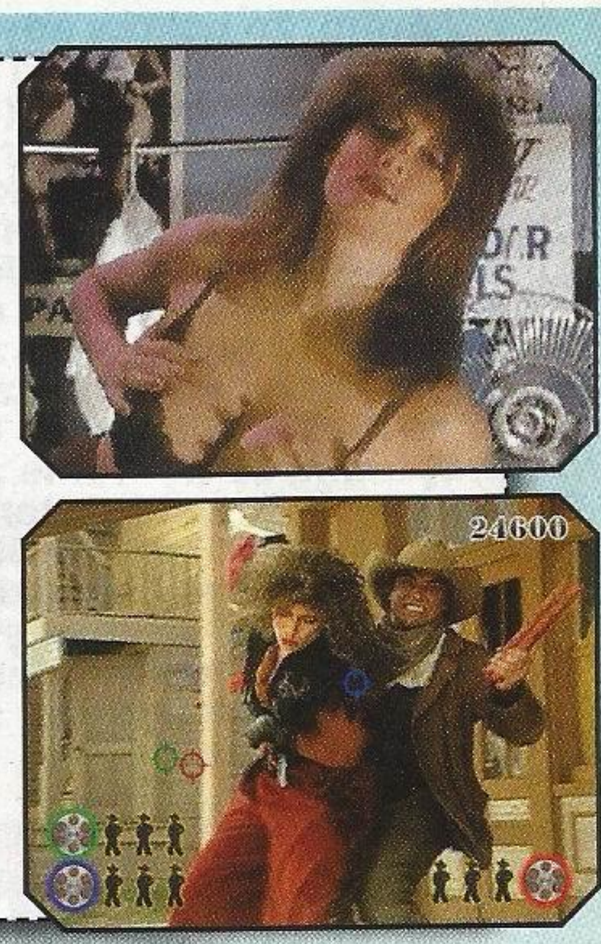
Dobra, nie popadajmy w przesadę. Nie można powiedzieć, że na 3DO nie pojawiały się porządne gry – konsola doczekała się chociażby sporej liczby konwersji hitów znanych z PC (to zresztą kolejny dowód jej unikalności – wyobrażacie sobie dziś maszynę próbującą oprzeć swą popularność na piecowych portach?), ale gry udane tonęły w powodzi multimedialnego quasi-grywalnego chłamu. O ironio, okazało się że najhuczniej promowany element urządzenia – napęd CD – stał się jedną z głównych przyczyn jego upadku. Twórcy gier zwyczajnie nie wiedzieli jeszcze jak zagospodarować tak dużą przestrzeń. Kończyło się zatem na kompletnie bezsensownym wypychaniu płyt nędznej (z dzisiejszego punktu widzenia) jakości filmikami, które miały odwrócić uwagę graczy od nędzy bijącej z samych gier. Zresztą, patrząc z dalszej perspektywy, wiele z tytułów wydanych na 3DO trudno nawet nazwać grami – trend „filmów interaktywnych" zaczął wówczas właśnie kiełkować w odurzonych umysłach programistów, co odcisnęło na konsoli mordercze piętno. Na domiar złego, za wielką pojemność CD gracze płacili wysoką cenę w postaci długaśnego ładowania – loady potrafiły trwać kilkakrotnie dłużej niż na 16-bitowych maszynach opartych na kartridżach. Jak na sprzęt kilkukrotnie droższy – lekuchno żenujące.

NIEZŁY TRIP

Ojciec 3DO, Trip Hawkins, nie jest może obecnie najbardziej wpływową postacią w branży, ale z pewnością jedną z najbardziej interesujących. Karierę rozpoczynał w Apple, ale na początku lat 80 opuścił firmę, by założyć własną – Electronic Arts. W rozwój i późniejszy sukces EA włożył masę wysiłku, po czym gdy zaczął on procentować, Hawkins ponownie odszedł, by założyć kolejną firmę – tym razem było to 3DO. Niespecjalnie opłacalny ruch, trzeba przyznać, ale taki już jest Trip – nie może usiedzieć w miejscu, przy okazji zachowując jednak niezmącony optymizm. Jak sam mawia o swej przygodzie z EA – której pozycję wypracował od zera, tylko po to, by odejść z firmy kiedy stała się liderem rynku: „To jak odkryć Amerykę Północną, a po chwili zorientować się, że gdzieś jest też Południowa, albo i Antarktyda". Zresztą, porzucone przez Hawkinsa EA nie zachowało się w stosunku do byłego szefa najładniej i na poletku konsol 32-bitowych olała 3DO wybierając współpracę z Sony. Cóż, biznes to biznes. Dość powiedzieć, że 3DO zbankrutowało ostatecznie w 2003 roku, a niezłomny Trip czym prędzej otworzył następne studio – Digital Chocolate, zajmujące się produkcją gier na komórki.

PÓŁINTERAKTYWNE PSEUDOGRY

Jednym z największych grzechów 3DO jako platformy do gier był nieprawdopodobny wręcz wysyp tytułów bazujących na sekwencjach FMV z żywymi aktorami. Pomijając już walory owych filmików, zazwyczaj przypominających raczej amatorski teatrzyk przy szkole podstawowej w Wólce Dolnej, najgorszym ich aspektem było absolutne olanie najważniejszego dla gier aspektu – grywalności. W większości tych koszmarków główne zadanie „grającego" polegało na siedzeniu na tyłku i gapienie się na politowania godne popisy aktorów (fakt, że samo w sobie stanowiło to niezłe wyzwanie), żeby co parę minut zrobić krótki użytek z pada czy pistoletu. Tytuły takie, jak: Night Trap, Mad Dog McCree, Corpse Killer, Crime Patrol czy kuriozum ostateczne w postaci interaktywnego pokazu slajdów Plumbers Don't Wear Ties, to produkcje zasługujące dziś co najwyżej na półkę w galerii osobliwości. Co ciekawe, 3DO doczekało się także niezgorszej gamy produktów z braku lepszego słowa – erotycznych, reprezentowanych przez tak niezapomniane przeboje, jak Blonde Justice, Immortal Desires czy zdobywcę Oskara w kategorii najbardziej prostolinijnego tytułu: Sex.



3DON'T

Rynkowy żywot tej odważnej w zamyśle, ale popisowo spartolonej konsoli trwał około trzech lat. Zaskakująco długo, jeśli wziąć pod uwagę wady urządzenia, notoryczny brak naprawdę wybitnych tytułów, a także utrzymywaną z uporem godnym lepszej sprawy horrendalnie wysoką cenę. Ale to prawda, pomimo niskiej sprzedaży maszyna formalnie egzystowała, przynajmniej w sklepach i na stronach magazynów branżowych, aż do 1996 roku. Co więcej, zdążyły ukazać się kolejne jej wersje, wyprodukowane kolejno przez Sanyo i Goldstar. Ostatecznie jednak, w obliczu nadciągającej kolejnej generacji konsol – tym razem rzeczywiście 32-bitowych – z Saturnem i PSX na czele, produkcję wstrzymano, a panie i panowie z 3DO chybcikiem przekwalifikowali się na producenta i wydawcę gier, by zacząć wspierać swych niedawnych konkurentów. Sprytnie. Oczywiście wraz z popisowym zgonem platformy, idea jej następczyni (tak, planowano takową) umarła w butach, choć jej bebechy zostały później poddane recyklingowi przez Konami, które zrobiło z nich użytek przy tworzeniu płyty głównej do automatów. Ciekawe na ile tym razem wycenione zostałoby super-urządzenie… Tysiąc dżordżów mógłby nie wystarczyć. ■■

Road & Track Presents: Need For Speed – to właśnie na 3DO zadebiutowała w pełnym trójwymiarze jedna z najpopularniejszych serii wyścigowych wszech czasów. Szokująca jak na tamte czasy grafika, widok zza deski rozdzielczej, odtworzone rzeczywiste samochody. Wszyscy zazdrościli posiadaczom 3DO.

Immercenary – momentami brzydka i toporna, ale w pewnych kręgach uważana za kultową. Gracz wcielał się w rolę naukowca wizytującego pewien rodzaj wirtualnej rzeczywistości, w której jego zadaniem było pokonanie bossa imieniem Perfect, zajmującego się zabijaniem graczy. A wiadomo, jak ginie się w Matriksie, ginie się też w realu...

HELL: A Cyberpunk Thriller – niespodzianka, kolejny port z PC. Ale całkiem niezły. Klasyczna klikana przygodówka z renderowaną grafiką w klimatach łączących okultyzm z cyberpunkiem. W obsadzie m.in. Dennis Hopper.

Return Fire – świetna, staroszkolna strzelanka z czołgiem przemierzającym trójwymiarowe środowisko w roli głównej, próbującym ukraść flagę przeciwnika i dostarczyć ją do własnej bazy. Doczekała się konwersji na PlayStation i Saturna.

Jako, że polska edycja Video Games Live zbliża się wielkimi krokami (a w chwili kiedy to czytacie mamy ją już za sobą), postanowiłem okazjonalnie poświęcić wyliczankę muzykom, którzy dokładają wszelkich starań, aby nasze uszy mogły cieszyć się grami wraz z resztą organizmu (i niekoniecznie mam tu na myśli zwieracze). Od razu przyznam, że wybranie zaledwie dziesięciu artystów stanowiło nie lada wysiłek. Postanowiłem też nie robić z tego listy dziesięciu „najlepszych" kompozytorów, bo w kwestii muzyki gust zdecydowanie wysuwa się na pierwszy plan.

GRAJ MUZYKA

CZYLI 10 WYBITNYCH KOMPOZYTORÓW MUZYKI DO GIER

Dlatego skupiłem się na ludziach najbardziej rozpoznawalnych, tworzących ścieżki dźwiękowe na tyle charakterystyczne, że czasem już po kilku taktach nie ma wątpliwości z czyją twórczością mamy do czynienia. Z góry zastrzegam – brakuje wielu uzdolnionych i cenionych, by wymienić choćby takie nazwiska, jak: Chatwood, O'Donnell, Prince, McConnell, Bajakian, Tamiya, Lord, Sakimoto czy Tallarico. Ale cóż, wszystkich się nie zadowoli. A poza tym, to tylko zabawa, a nie obrady jury mającego przyznać nagrody za całokształt osiągnięć.

10 INON ZUR

Urodzony w Izraelu, od dziesiątego roku życia szkolony w sztuce kompozycji, Inon znany jest dziś głównie ze swych najnowszych projektów, takich jak Dragon Age: Origins, Fallout 3 czy ostatniego Prince of Persia. To, że ostatnio jest na fali nie znaczy jednak, że nie może pochwalić się sporym dorobkiem. Przygodę z grami zaczął bowiem jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, choć pierwszym tytułem, który przyniósł mu rozgłos był Baldur's Gate 2. Jego muzykę można lubić lub nie, nie można jednak odmówić jej charakterystycznego sznytu. Nie są to może przesadnie chwytliwe kompozycje, ale być może to całkiem świadomy zabieg – w końcu muzyka w grze ma przede wszystkim akompaniować temu, co dzieje się na ekranie i nie powinna wybijać się na pierwszy plan. Jedyne, co zostaje w głowie na dłużej, to tematy przewodnie przygrywające zazwyczaj w menu, co powinien potwierdzić każdy, kto grał w trzeciego Fallouta albo Dragon Age.

09 YOKO SHIMOMURA

Jedyna niewiasta na liście, choć może „niewiasta" jest nazbyt protekcjonalnym określeniem dla kobiety mającej na karku 42 wiosny i dorobek artystyczny mogący zawstydzić niejednego pana z niniejszej dziesiątki. Pani Shimomura skomponowała muzykę do niemal czterdziestu gier, w tym tak lubianych, jak: Breath of Fire, Front Mission, Super Mario RPG, Kingdom Hearts czy Parasite Eve. Dla hardkorowych tetryków na zawsze zapisze się jednak jako współtwórczyni ścieżki dźwiękowej do jedynego i legendarnego Street Fightera 2. Jej zróżnicowane inspiracje (jak sama mówi: „inspiruje mnie wszystko, co porusza mnie emocjonalnie") wyraźnie przekładają się na rozpoznawalny styl jej twórczości – eklektycznej mieszanki gatunkowej, w której usłyszeć można echa tak odległych gatunków, jak rock, techno, pop, japońska muzyka ludowa czy klasyka spod znaku Beethovena i Szopena.

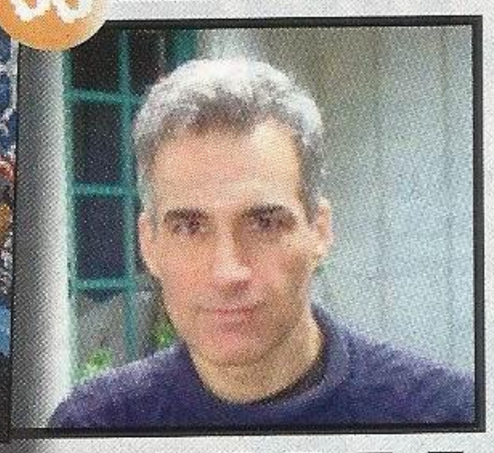
08 FRANK KLEPACKI

Jeden z tych kompozytorów, którzy – pomimo bardzo bogatego resume – kojarzeni będą zawsze z jedną serią gier. Tą serią jest oczywiście Command & Conquer (i co za tym idzie, Red Alert), gdzie jego specyficzna mieszanka rocka i elektroniki urzekła miliony klikaczy na całym świecie, gibających głowami w takt kultowego utworu „Hell March". Nie wypada jednak zapominać o innych udanych projektach Franka, by wymienić choćby klasyki, jak Dune 2, Eye of the Beholder czy Blade Runner. Praca nad tym ostatnim musiała być dla Klepackiego tyleż ciekawym, co upierdliwym doświadczeniem, gdyż – jako że twórcy gry otrzymali pozwolenie na wykorzystanie muzyki Vangelisa, ale nie dano im dostępu do oryginalnych nagrań – nadworny kompozytor Westwood Studios musiał odtworzyć klasyczny soundtrack ze słuchu. Na koniec warto wspomnieć, że Frank to dość wszechstronna bestia – oprócz tworzenia muzyki do gier, udzielał się także w kilku kapelach rockowych, a jako showman dodatkowo zwykł wyżywać się na gitarze elektrycznej podczas zeszłorocznych edycji Video Games Live i na pokrewnej imprezie Games in Concert.

07 MARK MORGAN

A skoro już mowa o charakterystycznym stylu… Mało który kompozytor może pochwalić się równie łatwo rozpoznawalnym brzmieniem, jak Mr Morgan. Może i nie ma on największego dorobku, ale jak wiadomo – liczy się jakość. Mark rozpoczął karierę takimi tytułami, jak Zork Nemesis i Dark Seed 2, ale jego opus magnum i głównym powodem znalezienia się na liście, jest stworzona przez niego muzyka do dwóch pierwszych części Fallouta, a także – niedługo potem – Planescape Torment. Jego stonowane, ambientowe utwory sączą się z głośników, powoli wwiercając się w podświadomość grającego i tworzą klimat, którego wielu innych muzyków mogłoby pozazdrościć. To prawdziwa szkoda, że od blisko dziesięciu lat twórca ten jest na bocznym torze, komponując głównie na potrzeby telewizji. Potrzeba nam takich talentów.

06 MICHAEL LAND



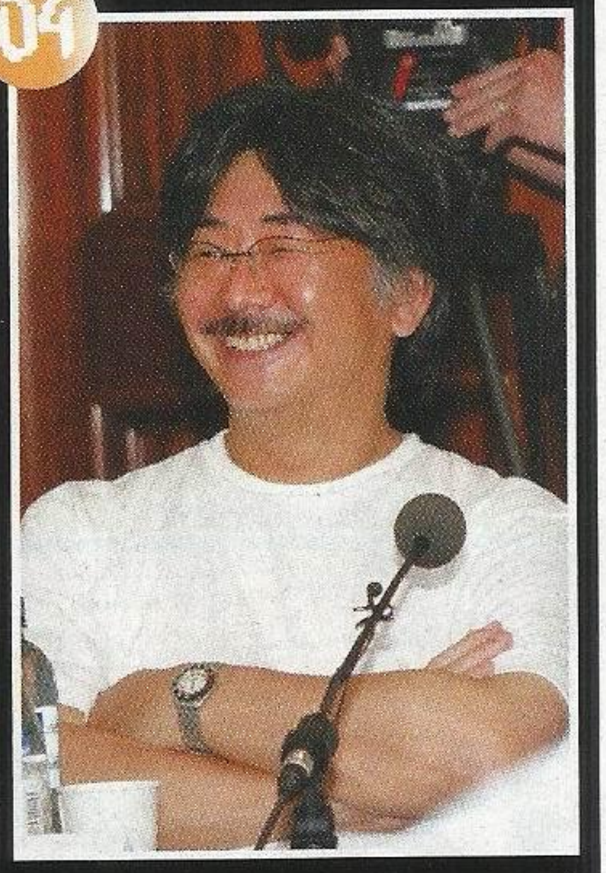
Nadworny muzykant LucasArts to kolejny twórca kojarzony przede wszystkim z jedną serią gier. Tym razem mam na myśli Monkey Island, słynącą nie tylko ze świetnych dialogów i obezwładniającego humoru, ale też właśnie z charakterystycznych ścieżek dźwiękowych. Ciepłe, plumkające rytmy Landa z miejsca wciągają gracza w przejaskrawioną karaibską krainę i sprawiają, że starzy fani do dziś po prostu rozpuszczają się słuchając motywu przewodniego Małpiej Wyspy. Nie znaczy to jednak, że Michael to człowiek jednego przeboju – jako jeden z nielicznych dostąpił także zaszczytu komponowania na potrzeby uniwersum Gwiezdnych Wojen, a także Indiany Jonesa.

03 AKIRA YAMAOKA

Ach, Akira. Można go nie lubić, ale nie można odmówić mu umiejętności budowania naprawdę unikalnego klimatu. Przekonał się o tym każdy, kto choć raz zapuścił się na zamglone uliczki Silent Hill. To prawda, że seria gier o upiornym miasteczku do dziś pozostaje jego najwybitniejszym osiągnięciem, a upiorna mieszanka industrialu, ambientu i zaskakująco ładnych melodii nadal śni się wielu graczom po nocach, ale pan Yamaoka nie raz udowodnił, że jest twórcą wszechstronnym (dowodem niech będzie chociażby pulsujący techniawką i motorycznymi riffami soundtrack do Contra: Shattered Soldier). Ciekawe tylko, czy teraz, kiedy wydaje się, że historia Silent Hill dobiegła końca, odnajdzie kolejne ujście dla swego nieprzeciętnego talentu. Czas pokaże.

04 NOBUO UEMATSU

Nazwisko z pewnością nieobce fanom japońskiej odmiany RPG. Pięćdziesięcioletni Uematsu, obdarzony nieprzeciętnym talentem samouk, odpowiedzialny jest za muzykę do niemal wszystkich części Final Fantasy, a także wielu innych tytułów Square. Pamiętasz, jak ryczałeś niczym bóbr, kiedy ten długowłosy zabił kwiaciarkę? To właśnie muzyka tego pana pomagała Ci się rozkleić. Co by nie mówić o FF, czy jRPG w ogóle, obok kompozycji Uematsu ciężko przejść obojętnie. Nic dziwnego, że dziś cieszą się (nie tylko w Japonii) kultowym statusem i są regularnie grane na żywo. Co ciekawe, twórca nie ogranicza się do komponowania – od 2002 roku udziela się także wydatnie w zespole The Black Mages, grającym symfoniczny metal, często-gęsto bazujący na twórczości Uematsu.



05 JESPER KYD

Jeden z młodszych, ale zarazem najbardziej płodnych kompozytorów, większości z Was Jesper Kyd kojarzy się zapewne przede wszystkim ze ścieżkami dźwiękowymi do gier z łysym mordercą na zlecenie z kodem kreskowym wytatuowanym na karku. To prawda, że właśnie ten projekt przyniósł Jesperowi największy rozgłos, ale ma on na koncie całą masę innych tytułów, by wymienić tylko MDK2, Freedom Fighters, Kane & Lynch, Assassin's Creed oraz jego sequel, czy niedawne Borderlands. Jego eklektyczna mieszanka elektroniki i brzmień symfonicznych zyskała mu miano jednego z bardziej rozpoznawalnych kompozytorów muzyki do gier, a także multum nominacji i nagród branżowych.

02 JEREMY SOULE

Jeden z bardziej rozchwytywanych ostatnimi laty amerykańskich kompozytorów muzyki do gier, który zdecydowanie najlepiej czuje się w klimatach fantasy (co nie znaczy, że ogranicza się do tychże). Wśród gier ozdobionych jego muzyką znaleźć można takie tytuły, jak Neverwinter Nights, Dungeon Siege, KotOR, Guild Wars czy produkcje z Harrym Potterem, jednak projektem, który przyniósł mu największe uznanie, były ścieżki dźwiękowe do serii Elder Scrolls Bethesdy. To właśnie w Morrowind i Oblivion jego talent rozbłysnął, a muzykę z tych gier wielu uważa za kwintesencję soundtracku w klimatach fantasy, z miejsca przenoszącego gracza do świata magii i miecza. Co prawda w jego kompozycjach słychać naleciałości innych artystów (jak choćby Howarda Shore – geniusza odpowiedzialnego m.in. za muzykę do „Władcy Pierścieni" Petera Jacksona), ale mimo to udaje im się zachować swój specyficzny charakter.

01 KOJI KONDO

I tak przez śmietankę dobrnęliśmy do największego z wielkich. Kondo-san to dziś, w wieku 49 lat, żywa legenda branży i jeden z powodów, dla których flagowe serie Nintendo są rozpoznawane na całym świecie. Lista udźwiękowionych przez niego gier jest naprawdę olbrzymia, ale dla wytłumaczenia jego fenomenu wystarczą dwa słowa: Mario i Zelda. To spod pióra Kondo wyszły klasyczne, bezlitośnie wbijające się do głów milionów graczy i przerabiane na setki sposobów tematy muzyczne tych serii. To także jeden z lepszych dowodów na to, że ograniczenia tworzą mistrzów – dysponując skromnymi możliwościami technicznymi NESa, muzyk był w stanie stworzyć charakterystyczne, do bólu chwytliwe melodie, które towarzyszą graczom po dziś dzień. Nie znaczy to oczywiście, że później osiadł na laurach – wręcz przeciwnie, nadal pozostaje główną podporą ekipy muzyków Nintendo.

ŚCIŚLE TAJNE

TOP SECRET STORY

Top Secret był w pytę. Nie „fajowy", nie „spoko", tylko po prostu w pytę. Czytelnikom, których ów umiarkowanie niecenzuralny wstęp lekko zdezorientował, wyjaśnię, że autor właśnie nieudolnie próbował wyrazić swój stosunek emocjonalny do pierwszego polskiego czasopisma poświęconemu tylko i wyłącznie grom komputerowym. Ale zacznijmy od początku...

Top Secret ruszył w roku 1990, choć jego korzeni można doszukiwać się wcześniej, w komputerowym magazynie Bajtek (równie ciepło wspominanym, zresztą – to właśnie z kupionego mi przez ojca Bajtka dowiedziałem się, co to takiego ten „komputer", i zapewne nie ja jeden). Za ojców założycieli pisma uznać wypada dwie osoby: Marcina Przasnyskiego, lepiej znanego jako Martinez, oraz Marcina „Borka" Borkowskiego. Ten pierwszy, po wydaniu dziewięciu numerów, odszedł by założyć inny, nie mniej kultowy magazyn (kto wie jaki – palec pod budkę). Zaszczytną funkcję rednacza aż do upadku pisma pełnił Borek.

Bez zbędnego przesadyzmu, pierwsze numery TS były dla przeciętnego polskiego gracza prawdziwym objawieniem. Pisząc o Escape dwa miesiące temu, wspomniałem o ile trudniej było w owych czasach zobaczyć oczekiwane tytuły w akcji przed zakupem. Teraz cofnijcie się w czasie o kolejne sześć lat i odpowiednio spotęgujcie sytuację. Nie ma Internetu, legalna dystrybucja gier jeszcze praktycznie nie istnieje, po gry chodzi się na giełdę albo przegrywa od kolegi – nie mając zielonego pojęcia, którym warto poświęcać czas, a którymi najlepiej od razu użyźnić ogródek. Mało tego, za niektóre tytuły w ogóle ciężko się zabrać – pamiętajcie, to jeszcze nie te czasy, w których każda gra na dzień dobry usłużnie podsuwa pod nos tutorial, a i kategorie gatunkowe były wówczas dość płynne. Dlatego zdarzały się sytuacje, kiedy grę się odpalało... I wyłączało po kilku minutach, za cholerkę nie mogąc skumać o co w niej chodzi. Cóż, w przypadku skopiowanych gier instrukcje były towarem zdecydowanie deficytowym. Dlatego też trudno się dziwić, że czasopismo drukujące objaśnienia, albo i kompletne opisy przejścia nowych tytułów, wielu graczom spadło niczym manna z niebios. Aha, i żeby od razu rozwiać wątpliwości – wszystko to działo się na cztery lata przed ustawą antypiracką, w czasach, kiedy o dzisiejszych półkach sklepowych zastawionych schludnie opakowanymi grami mało kto śmiał marzyć. To tak na wypadek, gdyby ktoś właśnie zakrzyknął, że TS propagował i pomagał w popełnianiu przestępstwa.

Pomijając jednak sam pomysł, czynnikiem decydującym o popularności pisma byli z pewnością współtworzący je ludzie. „Zepsół" aż roił się od utalentowanych indywiduów, z których wielu zresztą pozostało w branży, czy to zakładając kolejne magazyny, czy angażując się na inne sposoby. O Martinezie już wspomniałem, równie barwnymi postaciami byli np. spółka autorska Alex (późniejszy redaktor naczelny Gamblera) & Gawron (pisma Cyber i Magazyn WWW), Emilus (przyszły twórca Escape), Kaczor (współtwórca świetnych RPGów: Dzikie Pola i Neuroshima), Sir Haszak, i wielu innych. Ekipa nie tylko świetnie zorientowana w temacie gier i do tego potrafiąca koherentnie przelać myśli na papier, ale także obdarzona sporym (i mocno absurdalnym) poczuciem humoru. Przejawiało się to nie tylko w samych tekstach, lecz także w kontaktach z czytelnikami i tworzeniem bardzo specyficznej, i urokliwej, otoczki. Co starsi górale, którym mówią coś hasła takie, jak „Triumwirat" czy „Krzyś Kubeczko" dobrze wiedzą, o czym prawię.

Z biegiem lat rozwijała się także forma pisma – zarówno wizualna, jak i treściowa. Początkowy szary papier i niemożebnie rozpikselowane okładki, z czasem zastąpiły coraz bardziej efekciarskie grafiki i milszy dla dłoni (acz mniej dla pośladków – czego nie omieszkali wytknąć czytelnicy) papier śliski. Nie znikł natomiast dość frywolny koncept graficzny, włącznie z umieszczanymi na screenach z gier komiksowymi dymkami zawierającymi treści nierozgarnięte wszelkiej maści. Z czasem ewoluował także styl pisania o grach. Początkowo teksty były właściwie nieco upiększanymi poradnikami, dopiero z czasem ukształtował się trend pisania recenzji w formie zbliżonej do dzisiejszej, mającej pomóc czytelnikowi w wyrobieniu sobie opinii o produkcie.

Ale przejdźmy do konkretów, czyli do stałych działów, które cieszyły się równie dużą – jeśli nie większą – popularnością, co recenzje. Tradycyjnie wertowanie pisma zaczynało się od komiksu, co miesiąc stworzonego na bazie screenów z innej gry, opisującego szalone perypetie Naczelnego, Dżemika i Kopalnego. Kilka wybuchów przedmutacyjnego rechotu później można było oddać się dalszej lekturze. Krótki postój w rubryce z listami od czytelników, w celu podarcia łacha z Atarowców („Atarowca wal z gumowca!") i nieco dłuższy przy Hyper Hyperach – kolekcji najbardziej porąbanej korespondencji z danego miesiąca (od poezji śpiewanej do wyrafinowanych traktatów filozoficznych przeplatanych wiązkami bluzgów – a często wszystko naraz). Rzut okiem do Tipsów, żeby sprawdzić czy wydrukowali w końcu kody do Dyna Blaster, szybkie sprawdzenie Listy Przebojów w celu upewnienia się, że Monkey Island 2 przebiło King's Quest V, chwila oddechu przy twórczości „Dyzgrawików wżyzdkih krajuf" i jedziemy dalej. Duża popularnością cieszył się prowadzony przez Haszaka dział „Jest Taktycznie", poświęcony grom strategicznym (i przyznający zamiast ocen stopnie wojskowe), a prawdziwą legendą obrosło „interaktywne opowiadanie epizodyczne" Piwem i Mieczem. Interaktywne, bo o rozwoju wydarzeń z odcinka na odcinek głosowali korespondencyjnie czytelnicy. Pod kątem czasopisma, które właśnie trzymacie w rękach, wypada też dodać, że TS był także pierwszym bodaj magazynem, który poświęcał stałe kilka stron na konsole – głównie Pegasusa, z czasem także SNESa i silniejsze maszynki.

TS 4EVER

Poczułem wielkie zakłócenie Mocy. Jak gdyby miliony głosów nagle krzyknęły w trwodze... I nagle ucichły **– tym cytatem z Obi-Wana można podsumować spustoszenie, jakie nagły zgon Top Secretu poczynił w sercach czytelników. Pomijając może te miliony...**

Specyficzny, bardzo bliski stosunek utrzymywany pomiędzy redakcją TS i czytelnikami zaowocował wierną grupą miłośników, którzy nie zamierzali po prostu zapomnieć o swym ulubionym magazynie. Stąd też, niedługo po potwierdzeniu się informacji o upadku, zaczęli zasypywać redakcje pozostałych czasopism listami z pytaniami odnośnie losu TS. Wkrótce, kiedy już pewne było, że TS umarł był, i najprawdopodobniej nie powróci, w sieci zaczęły powstawać witryny mu poświęcone.

Najciekawszą chyba był serwis TS 4EVER, zamieszczający archiwalne materiały z czasopisma i zarazem pełniący rolę sieciowej kapliczki połączonej z karczmą, gdzie starzy czytelnicy mogli powspominać co weselsze momenty z życia magazynu, a nieco młodsi – dowiedzieć się, że był. Archiwalne numery TS do dziś zresztą znaleźć można w sieci, czy to w formie skanów, czy krążących po internetowych aukcjach kolekcji.

Jak to swego czasu ujął Borek, TS było takim fajnym pismem o grach, które dożyło do pięćdziesiątki, po czym wzięło i padło na zawał (cytat niedokładny i frywolny). Pamiętam kiedy, po ukazaniu się 55 numeru w roku 1996, Top Secret nie pojawił się w pobliskim kiosku. Z początku cierpliwie czekałem – pismo już wcześniej miewało niezłe obsuwy, przez które np. numer grudniowy mógł trafić do kiosków parę dni przed Gwiazdką. A jednak po tygodniu, dwóch cierpliwego czekania połączonego z bieganiem po mieście i terroryzowaniem kioskarzy, zacząłem do mnie – i z pewnością do wielu innych czytelników – docierać fakt, że kolejnego numeru po prostu nie będzie. Zniknięcie TS z rynku było tyleż gwałtowne, co zagadkowe. Dopiero po dłuższym czasie, na gościnnych łamach Gamblera, były rednacz wyjaśnił, że upadek pisma nie miał nic wspólnego ze spadkiem nakładu, a spowodowany został upadkiem banku, w którym wydawnictwo przechowywało pieniądze. Utrata płynności finansowej zaowocowała niemożnością opłacenia drukarni, co w dość szybki acz bolesny sposób posłało TS na wieczny spoczynek. No dobra – nie taki znowu wieczny, jak się okazało. W 2002 roku próby reanimacji ukochanego truchła podjęli się Martinez i Alex. Niestety, pomimo składu złożonego w dużej mierze ze starych wyjadaczy, było to już inne pismo – co poniekąd jest oczywiście zrozumiałe, tym niemniej wielu miłośników starego TS czuło, że lepiej pozwolić legendzie odejść ku zachodzącemu słońcu. Z przyczyn różnorakich, nowe wcielenie pisma zniknęło z rynku po kilku zaledwie numerach. Tak odeszła kolebka polskiego pisania o grach. Niech spoczywa w pokoju, w wyścielanej atłasem trumnie z hydromasażem i zasobnym barkiem. ■■

ZAGUBIONE W CZASIE

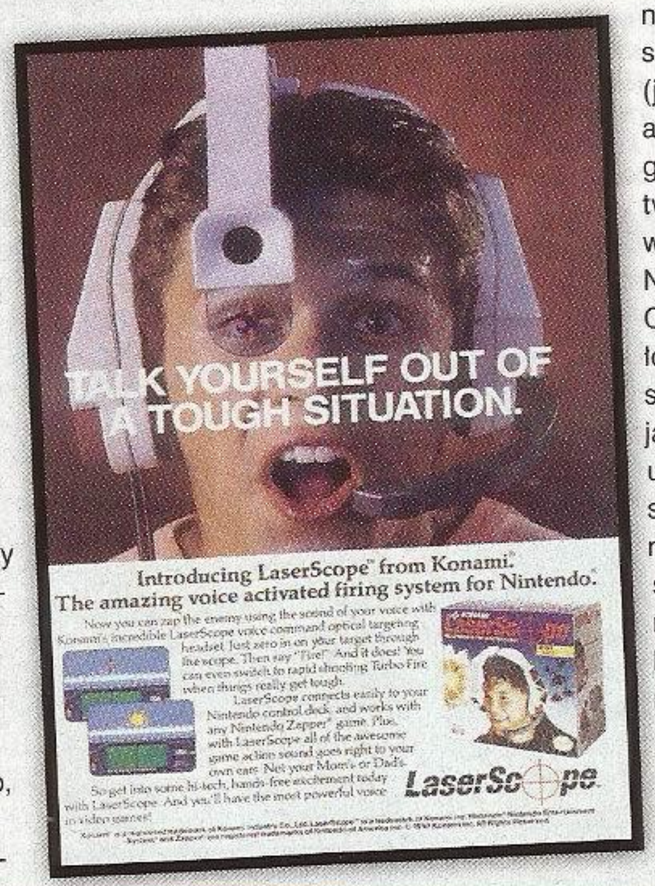
KONAMI LASERSCOPE

Jak powszechnie wiadomo, Konami wielkim producentem gier było (i poniekąd nadal jest).

Nie znaczy to, że podczas czterdziestoletniej (!) działalności, firmie nie zdarzały się produkty dyskusyjne, dziwaczne, tudzież zwyczajne wpadki. Do jednej z tych trzech kategorii (której – to kwestia dyskusyjna) należy bohater dzisiejszego kącika.

Podgatunek strzelanek, zwany swojsko „celowniczkami", nie jest niczym nowym – cieszył się całkiem sporą popularnością już w czasach NESa. Największą karierę zrobił oczywiście w salonach gier, co nie znaczy, że producenci sprzętu nie próbowali mniej lub bardziej wiernie przenieść automatowego doświadczenia w domowe pielesze. Stąd nintendowski Zapper i liczne jego klony – ot, podłączana do konsoli replika pistoletu, z której miliony graczy szyły beztrosko do pojawiających się na ekranie kaczek, kryminalistów czy kowbojów. Proste jak konstrukcja cepa. A jednak nawet na tym polu zdarzali się innowatorzy, próbujący jakoś urozmaicić prozaiczne ostrzeliwanie ekranu telewizora. Jednymi z takich właśnie innowatorów, byli projektanci z Konami, którzy w 1990 roku zaprezentowali Laserscope – nową jakość w temacie urządzeń peryferyjnych. Przynajmniej w założeniach.

Na czym owa nowa jakość polegała? Ano, przede wszystkim urządzenia nie dzierżyło się w dłoni, a montowało na głowie grającego, niczym obciachowe, pancerne słuchawki. W te zresztą ustrojstwo także było wyposażone, jednak głównymi elementami zwracającymi na siebie uwagę było sterczące przed okiem gracza szkiełko z naniesionym nań celownikiem, a także mikrofon na wysięgniku, który należało podprowadzić sobie w okolice paszczy. Ot – taka fikuśna, antyczna wersja headsetu. Mikrofon nie służył jednakże do celów ozdobnych – to za jego pomocą oddawało się kolejne serie strzałów, poprzez wykrzyczenie do niego odpowiedniej komendy. Wedle założeń autorów miało to być „fire", ewentualnie „turbo fire", ale jak swego czasu ładnie zademonstrował James „AVGN" Rolfe, praktycznie każda komenda wykrzyczana z odpowiednią dozą animuszu dawała radę.



Nie będę ukrywał, że swego czasu koncepcja urządzenia robiła spore wrażenie. Pamiętam, że po zobaczeniu reklamy w jednym z Zachodnich magazynów, naprawdę się owym wynalazkiem podjarałem. Wyglądał (jak na wczesne lata 90.) dość efektownie, a do tego idea wydawania poleceń za pomocą głosu (nadal niespecjalnie ruszona przez twórców gier) to dla dziesięcioletniego gnojka w tamtych czasach był po prostu Star Trek, Neuromancer i Kosiarz Umysłów w jednym. O tym, jak niewygodne na dłuższą metę byłoby pokrzykiwanie w kółko Macieju jednego słowa jakoś wówczas nie pomyślałem. O tym, jak idiotycznie taki krzykacz by wyglądał i jak upierdliwy byłby dla przebywających w tym samym lokalu rodziców – tym bardziej. Inni najwyraźniej zawczasu pomyśleli – Laserscope nie sprzedał się specjalnie dobrze, nawet pomimo tego, iż obsługiwał wszystkie klasyczne tytuły na Zappera (z Duck Hunt na czele), i doczekał się nawet własnej gry – Laser Invasion.

Rozpaczliwe okrzyki „fire" szybko ucichły, a Konami wzięło się na powrót do tego, co robiło (i robi) najlepiej – produkcji gier. ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Albert W. Wily
- **Znany też jako:** Doktor Wily
- **Cechy charakterystyczne:** Nikczemnego wzrostu, szczupły, wysokie czoło, wydatny podbródek, przerzedzone włosy, pokaźny wąs. Preferuje modę laboratoryjną, a konkretnie kitel z najnowszej linii Hugo Bossa, w komplecie z białą koszulą i obciachowym krawatem
- **Pierwszy występek:** 1987 rok – pierwsza z licznych prób przejęcia władzy nad światem
- **Znane przewinienia:** Terroryzm, nielicencjonowana produkcja uzbrojenia
- **Współpracownicy:** Fire Man, Ice Man, Cut Man, Wood Man, Quick Man, i jakiś miliard innych -Manów, wspartych dodatkowo przez zastępy szeregowych robotów bojowych
- **Zbrodniczy życiorys:** Genialny inżynier, zrażony niedocenieniem jego wynalazków przez ludzkość, postanowił wykorzystać wykreowaną przez siebie armię robotów do zbrodniczych celów. Nie wiadomo, czemu każdego stworzonego przez siebie robota wyposażał w podatność na moc innego; plan ten powtarzał do znudzenia, pomimo braku sukcesów
- **Zalecane postępowanie:** Jak przystało na klasycznego szalonego naukowca, poszukiwany nie stanowi większego zagrożenia, jeśli zostanie pozbawiony swych śmiercionośnych gadżetów i diabolicznej armii robotów. Od walki jeden na jednego preferuje ulotnienie się cichaczem – dlatego zaleca się jak najszybsze obezwładnienie w celu zapobiegnięcia kolejnej nieudanej próbie zawładnięcia światem. Poszukiwany nie zraża się łatwo i przejawia tendencję do powracania do swego zbrodniczego procederu pomimo wielokrotnych porażek
- **Dokumentacja zbrodni:**

Mega Man (1987)
Mega Man 2 (1988)
Mega Man 3 (1990)
Mega Man 4 (1991)
Mega Man: Dr Wily's Revenge (1991)
Mega Man 5 (1992)
Mega Man 6 (1993)
Mega Man's Soccer (1994)
Mega Man 7 (1995)
Mega Man: The Power Battle (1996)
Mega Man 8 (1997)
Mega Man 2: The Power Fighters (1997)
Mega Man Battle & Chase (1997)
Mega Man & Bass (2002)
Mega Man 9 (2008)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

EARTHWORM JIM

Ach, platformówki – jeden z najstarszych i najbardziej płodnych gatunków gier. Co prawda najlepsze lata ma już dawno za sobą, ale zasług odmówić mu nie można. A skoro już mowa o najlepszych latach – do takich zdecydowanie wypada zaliczyć większość lat dziewięćdziesiątych. To były czasy... Mario tłukł się z Sonikiem, a naokoło ringu kłębił się tłum pomniejszych bohaterów, próbujących w dogodnej chwili zdzielić któregoś z czempionów składanym krzesłem i choćby przez chwilę poczuć się mistrzem. Jednym z takich bohaterów był właśnie Jim i wypada dodać, że ze swoich piętnastu minut wycisnął naprawdę sporo.

Co odróżniało go od innych skaczących po platformach herosów? Kilka szczegółów. Przede wszystkim – był postacią ze wszech miar charyzmatyczną, a w dodatku, w przeciwieństwie do wielu innych, nie stronił od siłowego rozwiązywania konfliktów za pomocą podręcznej spluwy plazmowej. A, nie wspomniałem chyba jeszcze o drobnym fakcie – Jim jest dżdżownicą. Nie ma jednak wiele wspólnego z typowym spulchniającym glebę skąposzczetem. I dobrze, gdyż sterowanie takowym nie należałoby zapewne do najbardziej fascynujących zajęć. Na szczęście nasza pocieszna pierścienica wpakowana została w ultra-zaawansowany-niezniszczalny-super-kosmiczny-cyber-kombinezon (TM), dzięki któremu niestraszny mu żaden z kilkunastu wypełnionych niebezpieczeństwami poziomów. Naprzeciw bohaterowi stanęła cała plejada galaktycznych szumowin, na czele z psychopatycznym Psycrow i uroczą istotą znaną pod rodowym nazwiskiem Królowa Pulsująca, Nadęta, Ropiejąca, Spocona, Zniekształcona Ślimakozadka. Na końcu zaś, jak na każdego herosa, czeka oczywiście dama do uratowania, tu uosabiana przez księżniczkę Jak-jej-tam.

Jeśli ktoś jeszcze nie zauważył, otoczkę gry trudno zaliczyć do typowych. Absurdalne poczucie humoru atakowało grającego nie tylko poprzez fabułę, ale także samą rozgrywkę. Używanie ciała Jima jako pejcza (tudzież skakanki) i rozrzucone po etapach krowie katapulty, to zaledwie przedsmak dziwactwa, jakie stopniowo odsłaniał ten tytuł.

Co nie znaczy, że komiczna inwencja to wszystko, co gra miała do zaoferowania. A gdzie tam! Earthworm Jim to przede wszystkim zabawna, wciągająca, dwuwymiarowa gra platformowa. Ma wszystkie wymagane elementy – wartką akcję, zróżnicowane poziomy, pojedynki z bossami, a wszystko to w ślicznej, ręcznie rysowanej grafice, obleczone w zwariowaną ścieżkę dźwiękową. Gra spotkała się z owacyjnym przyjęciem, zebrała sporo nagród i wybiła ekipę Shiny Entertainment do pierwszej ligi developerów. Sam Jim doczekał się natomiast własnego serialu animowanego, bardzo udanego sequela gry i bardzo nieudanego przeniesienia w trzeci wymiar w Earthworm Jim 3D.

Po tej klęsce zdawało się, że jego kariera załamała się na amen, a segmentowany bohater wpełznie ze wstydu w głąb swego kombinezonu. Tak było do zeszłego roku, kiedy to zaczęto przebąkiwać o kolejnej grze z serii. Remake pierwszej części (niestety, pozbawiony stylowej oprawy 2D) ukaże się natomiast całkiem niedługo na XBLA, PSN i WiiWare. Grooovy! ■

SOLIDNY WĄŻ

„This is Snake" – głosem Davida Haytera powitał „z taśmy" przybyłych na warszawski koncert Video Games Live jeden z kultowych bohaterów gier video, Solid Snake. Nic dziwnego, że orkiestra na samym początku zagrała motyw przewodni z Metal Gear Solid. To był wyraźny sygnał, żebyśmy w końcu napisali o serii stworzonej przez Hideo Kojimę

Szanowany dziś twórca miał zaledwie dwadzieścia trzy lata, gdy dostał pracę w Konami. Zawsze chciał zostać reżyserem, ale wybrał branżę gier zainspirowany głównie Super Mario Bros. Pracował jako designer i asystent reżysera, miał podrzucać pomysły na nowe gry. Szefowie odrzucali jego projekty jeden za drugim i już byli bliscy zwolnienia go, gdy przedstawił koncepcję Metal Geara – gry, w której chodziło o to, żeby się skradać, zamiast zabijać. Konami wiele ryzykowało podejmując się finansowania tego projektu, bo w latach 80. sukcesy święciły gry akcji.

W lipcu 1987 roku Metal Gear zadebiutował na MSX2 w Japonii, później ukazała się również wersja europejska. Bohaterem był Solid Snake, komandos należący do elitarnej grupy Foxhound, mający za zadanie dostać się do bazy Outer Heaven znajdującej się w jednym z afrykańskich krajów, uratować zakładników oraz zniszczyć tytułowego robota kroczącego, zdolnego wystrzelić głowice nuklearne z dowolnego miejsca na ziemi. Ten schemat fabularny miał powtarzać się w kolejnych odsłonach serii przez niemal dwadzieścia lat, a bez wielu elementów rozgrywki zaprezentowanych w pierwszym MG, ciężko dziś wyobrazić sobie gry z tej zacnej serii.

Snake dostał się do Outer Heaven wykorzystując podwodne wejście, ten sam motyw powtórzono później w Metal Gear Solid i MGS2: Sons of Liberty w epizodzie Plant. Bohater zaczynał nieuzbrojony, miał przy sobie jedynie paczkę papierosów. Ze zwierzchnikiem i człowiekiem dowodzącym misją – Big Bossem – kontaktował się przez radio, a jednym z jego celów było odnalezienie innego członka Foxhound, Grey Foxa, który w przyszłości miał odegrać ważną rolę, pojawiając się jako cybernetyczny ninja w MGS na PlayStation. Bez ninja, Grey Foxa i motywu zdrady nie ma Metal Geara. Zapadnie w podłodze, kamery, korytarze wypełnione gazem, podłoga pod prądem, a nawet wykrzyknik pojawiający się nad głową strażnika, gdy ten zauważył bohatera, to wszystko wprowadził pierwszy Metal Gear. Co ciekawe, były dwa stopnie alarmu – jeden wykrzyknik oznaczał, że przeciwnicy przestaną gonić Snake'a, gdy przejdzie na inną planszę; dwa – trzeba było uciec na inny poziom, co wcale nie było takie łatwe.

W wersji na NESa, stworzonej z myślą o amerykańskiej publiczności, był już tylko jeden – ten niższy – poziom alarmu. Wycięto walkę z helikopterem Mi-24 Hind D, a zamiast ścierać się z Metal Gearem, Snake musiał zniszczyć wielki superkomputer. Kojimie nie podobały się te zmiany, na dodatek wersja ta cierpiała z powodu miejscami koszmarnego tłumaczenia, ale to nie przeszkadzało sprzedać się jej w liczbie miliona egzemplarzy.

Nic dziwnego, że powstał sequel, choć Hideo takowego nie planował. Gra ukazała się wyłącznie na NESa w Stanach i Europie, nazywała się Snake's Revenge i stworzono ją dla kasy bez wiedzy Kojimy. Bohater startował z karabinem, potrafił zabić jednym ciosem nożem. W grze znalazły się misje nastawione na akcję z widokiem z boku w stylu Contry, co całkowicie przeczyło idei skradanki. W Snake's Revenge zaprezentowano kilka rozwiązań, które przyjęły się w serii. Metal Geara dało się zniszczyć jedynie zdalnie sterowanymi rakietami; Big Boss, który był zdrajcą i głównym złym w pierwszej części, powrócił do życia dzięki cybernetycznemu pancerzowi; bohater mógł kucać i się czołgać.

Kojima w tym czasie zajęty był tworzeniem cyberpunkowego Snatchera, ale któregoś dnia wpadł w pociągu w Tokio na developera Snake's Revenge i postanowił zrobić prawdziwą kontynuację przygód Snake'a. W 1990 roku posiadacze MSX2 doczekali się Metal Gear 2: Solid Snake. Bohater odszedł z Foxhound, ale o pomoc poprosił go pułkownik Roy Campbell. Pojawił się radar pokazujący przeciwników, bohater miał przy sobie trzy racje żywnościowe regenerujące zdrowie – były potrzebne, bo poprawiono inteligencję przeciwników. Potrafili poruszać głowami i patrzyć w bok, przechodzili pomiędzy planszami, reagowali na dźwięki (nad głowami pojawiał im się znak zapytania). Snake za to nauczył się czołgać, więc chował się pod łóżkami i właził pod czołgi, ale gdy został zauważony, wrogowie łatwo nie odpuszczali – nawet jak już wyłączył się radar, wciąż trwało tak zwane Evasion, podczas którego strażnicy byli podwójnie podejrzliwi.

Gra ukazała się wyłącznie w Japonii, a do Europy i USA trafiła po szesnastu latach w zestawie MGS3: Susbsitence, dlatego wiele osób nie zdaje sobie sprawy, jak bardzo Metal Gear Solid wydany na PSX w 1998 (1999 w Europie) przypomina MG2: Solid Snake. Nie był to prawdziwy remake, bo to dwie zupełnie różne historie, ale podobieństwa są widoczne jak na dłoni: Campbell wysyła Snake'a na misję, a Master Miller służy poradami przez radio; akcja w MGS pokazana jest z góry, w tak zwanym wysokim TPP, przez co bardziej przypomina gry 2D z MSX2, niż strzelankę 3D; bohater walczy z helikopterem Hind D oraz w windzie z czterema przeciwnikami; trzeba podążać do damskiej toalety za dziewczyną przebraną w mundur strażnika; jest zabawa w zmienianie temperatury przedmiotów; w końcu tajemniczym „fanem Snake'a" pomagającym mu w wypełnieniu misji w obu grach okazywał się Grey Fox. Trudno się dziwić Kojimie, że tak to sobie wymyślił. Po prostu wziął najlepsze pomysły i rozwinął je w grze na konsoli nowej generacji, jaką w tamtym czasie było pierwsze PlayStation. Tym samym Solid Snake zaistniał w masowej świadomości, a gra do dziś sprzedała się w ponad sześciu milionach egzemplarzy. Gracze dowiedzieli się, że MGS, to skradanka, ale też niezapomniane walki z bossami – ze snajperem, z czołgiem, z kroczącym robotem i pojedynki na pięści – a na każdego trzeba było znaleźć sposób.

Misję na wyspie Shadow Moses jako jedyną dało się skończyć na dwa sposoby, w zależności od tego, czy Snake poddał się na torturach, czy nie, córka Campbella, Meryl dożywała napisów końcowych lub niekoniecznie. MGS2: Sons of Liberty, pierwszy występ Snake'a na PlayStation 2 (2001 i 2002) był już od początku do końca liniowy i tak pozostało w kolejnych częściach.

Rok przed pierwszym występem Snake'a na PlaySation 2, czyli w 2000 roku, ukazała się najwyżej oceniana (według gamerankings.com) część Metal Gear Solid – Ghost Babel wydany na... GameBoya! Słowa „Solid" nie było w japońskim oryginale, dodano je żeby gra lepiej się sprzedała na zachodzie. Fabuła to tak zwane „co by było gdyby", czyli alternatywna wersja historii po MG2. Twórcom udało się przenieść elementy rozgrywki z peesiksowej gry, czyli chowanie się w pudłach, przyklejanie do ścian, czołganie się, była walka z helikopterem, a nawet z bossem posługującym się miotaczem ognia – po przegranym pojedynku popełniał samobójstwo. Podobieństwo The Fury z trzeciej części MGSa, do owego bossa, jest uderzające.

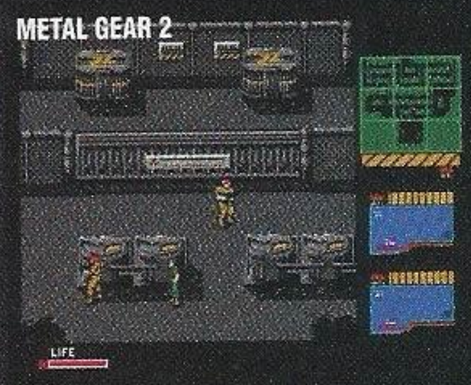
KOJIMA UDOWODNIŁ, ŻE MA MNÓSTWO POMYSŁÓW NA ROZGRYWKĘ. CZASAMI SĄ TO NIEWYPAŁY, A MIMO TO HIDEO NALEŻY DO WIZJONERÓW BRANŻY

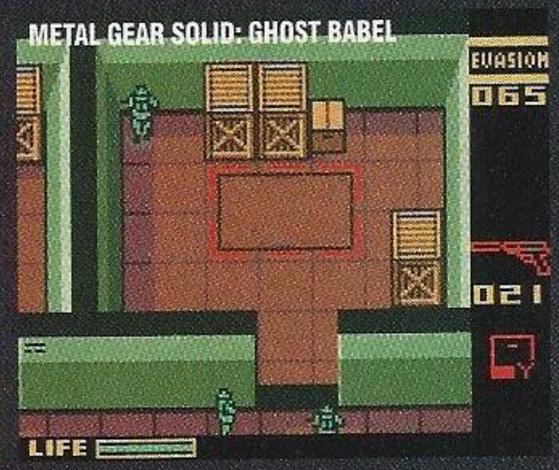
A później nadszedł Metal Gear Solid 2 na PS2 i wywołał spore zamieszanie. Pod względem oprawy i elementów rozgrywki, był prawdziwym miażdżycielem. Ciała trzeba było chować do szafek, dało się strzelać w trybie FPP (ale Snake stał, jak wmurowany), wisieć na rurach i barierkach, można było strażnika wziąć na muszkę, a on przestraszony podnosił ręce i grzecznie oddawał nieśmiertelnik. Żołnierze stali się wymagającymi przeciwnikami, prosili o wsparcie przez radio, przeszukiwali szafki, podnosili pudła, w których krył się Snake, reagowali widząc cień na ścianie, a na dodatek nosili tarcze, więc trzeba było im strzelać po nogach. Wiele osób do wad zalicza pistolet na strzałki pozwalający po cichu wyeliminować każdego wroga, jednak dzięki niemu dało się przejść grę nikogo nie zabijając. Kojima przypomniał o antywojennym przesłaniu serii Metal Gear, pokazał również, że w grach wcale nie trzeba zabijać,

MISJE DODATKOWE

Wielokrotnie zarzucano Kojimie, że tworzy gry niekompletne, a rok później ukazuje się zestaw składający się z pełnej wersji gry oraz wszystkiego tego, co było „niemożliwe do stworzenia na danej konsoli". No dobra, przesadzam, pierwszy bonusowy MGS o podtytule VR Missions (Integral w Japonii) raczej nie był planowany. Najwyraźniej spodobała się sprzedaż i dostarczono fanom coś, co dzisiaj mogłoby być DLC – zestaw misji rozgrywających się wirtualnej rzeczywistości. Co ciekawe, ponad sto takich misji znalazło się w Ghost Babel na GameBoya, którego produkcji Kojima tylko doglądał – może to znak, żeby nie bać się o jakość Metal Gear Rising, zmierzającego na PS3 i Xboxa 360, którego Hideo jest „jedynie" producentem? Drugi „pełny" Metal, czyli MGS2: Substance trafił najpierw na Xboxa (2002), a później również na PS2 (2003). Znalazły się w nim misje VR, można było pośmigać Snejkiem na deskorolce, a także pograć w kilka dodatkowych, krótkich singleplayerowych kampanii, które – jak się okazało – były tylko żartem, a ich wykonanie pozostawiało wiele do życzenia.

Najwięcej pretensji fani mieli o MGS3: Subsistence (2006), w którym zaimplementowany został normalny tryb TPP, a grający mógł poruszać kamerą, czego rzekomo rok wcześniej nie dało się zrobić. W zestawie z grą znalazły się Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake (po raz pierwszy poza Japonią) oraz tryb multiplayer, w który ostro graliśmy przez Network Adaptora. Niby tak niedawno, a wydaje się jakby minęła cała wieczność.





a jak się komuś nie podoba, to nakazu używania tej broni nie ma.

Technicznie doskonały, MGS2 cierpiał z powodu pokręconej fabuły. Przez większą część grało się jako żółtodziób Raiden, delikatny chłopak o dziewczęcych rysach. Nic dziwnego, że wielu graczy go nie polubiło. Na dodatek pojawiły się dziwaczne postacie, jak nieśmiertelny biseksualny wampir. O ręce Liquid Snake'a z MGSa przyszytej Ocelotowi, przejmującej nad rewolwerowcem kontrolę, może lepiej nie wspominać... Hideo zapoznał graczy z wizją świata rządzonego potajemnie przez niejakich Patriotów, prowokując do myślenia nad porządkiem świata, ale tak bardzo poplątał fabułę, że wielu graczy nie zrozumiało, co chciał przekazać. Co ciekawe, tuż przed premierą gry miały miejsce wydarzenia z 11 września, a w końcówce gry miała być scena, jak wielki robot-pojazd demoluje pół Manhattanu. Hideo wstrzelił się z tematyką idealnie, czyżby dostał cynk od Patriotów?

Za namową Miyamoto, Kojima dał zielone światło konwersji MGSa na GameCube, którą opracowało studio Silicon Knights (wtedy jeszcze w formie). Wprowadzono system rozgrywki z Sons of Liberty, a nad scenkami pracował Ryuhei Kitamura, którego filmy słyną z widowiskowych scen i przesadnie używanego efektu bullet-time. Odświeżone przygody Snake'a wyglądały strasznie matrixowo, a poza tym ponownie nagrano dialogi i zmieniono głosy lektorów, czyli zadano gwałt dwóm najlepszym elementom oryginału, co podzieliło fanów serii. Kojima widział niezadowolenie fanów, dlatego postanowił wrócić do korzeni – w MGS3: Snake Eater, który trafił na PS2 w 2004 i 2005 roku, pokazał losy Big Bossa zanim jeszcze został Big Bossem. Wybielając tę postać, ponownie zamieszał w kotle z fabułą serii. Nic dziwnego, że wielu graczy nawet nie próbuje jej poznać – z boku brzmi jak bełkot, sieć powiązań pomiędzy postaciami przeraża, a poza tym, jak pokazała kontynuacja Snake Eatera na PSP, czyli Portable Ops (2006, 2007) mistrz czasem nagina fakty, by pasowały do jego kolejnych wizji.

Zjadacz Węży powstał na nowym silniku, co pozwoliło przenieść akcję z zamkniętych pomieszczeń w bardziej otwarte tereny. Wprowadzono system kamuflaży, bohater musiał przebierać się, żeby wtopić się w otoczenie, malował twarz farbami. Dało się wspiąć na drzewo, a gdy upadek z niego zakończył się złamaniem, należało opatrzyć ranę. Żeby przeżyć w dżungli, Snake musiał polować, ale trzeba było uważać, by jedzenie nie zgniło lub nie było trujące, bo po zjedzeniu takowego bohater wymiotował. Kojima po raz kolejny udowodnił, że ma mnóstwo pomysłów na rozgrywkę. Czasami są to niewypały, czasami technologia nie pozwala odpowiednio rozwinąć wizji, mimo to Hideo zdecydowanie należy do wizjonerów branży. Co powiecie na to, że w rozszerzonej wersji MGS3, czyli Subsistence (2007), pojawił się tryb multiplayer online, z którego rozwinął się Metal Gear Online stanowiący integralną cześć MGS4: Guns of the Patriots wydanego w 2008 roku na PlayStation 3? Była to jedna z nielicznych gier na PS2, w które dało się grać online i to w osiem osób w pięciu trybach. Zabawę umożliwiała nowa kamera, umieszczona za plecami bohatera, którą dało się dowolnie obracać. Jak widać, stareńką dziś konsolę stać było na wielkie rzeczy.

Mógłbym o Metal Gearze pisać długo. Nie wspomniałem o wszystkich tytułach, ale taki już mój przywilej, jako autora – DrMax zrezygnował, bo do fanów serii nie należy i wolał, żebym to ja zajął się tematem. Łatwo można zarzucić Kojimie, że pokręcił niepotrzebnie fabułę, choć na szczęście udało mu się zachować jej antynuklearną tożsamość. Łatwo oskarżyć go, że tak naprawdę od dwudziestu lat rozwija kilka pomysłów na rozgrywkę, powtarza w kółko te same motywy, a głupi ludzie to kupują, ale czyż nie da się tego samego powiedzieć o większości gier? Niewątpliwie jest jednym z twórców, którzy wnieśli najwięcej do branży gier, inspirując setki innych developerów. Bez MGSa gry video byłyby dziś inne, a poza tym, jak wszyscy fani serii wiedzą: „The Best is Yet to Come". /mielu

WĄŻ W KIESZENI: MGS NA HANDHELDACH

MGS: Mobile stworzony na komórki nie zdobył wyznawców, ale Hideo do dzisiaj lansuje się swoim Sony Ericssonem. O Ghost Babel na GameBoya wiecie. Były też spin-offy na PSP – AC!D oraz AC!D2, łączące elementy skradanki z karcianką i grą strategiczną. Powolna rozgrywka Metala tutaj była jeszcze bardziej zamulona, a fabuła nie była związana z serią, więc fani wypięli się na te gry i ich nie kupili. Kojima przestał gadać, że na PSP nie da się zrobić normalnych przygód Snake-'a i stworzył MGS: Portable Ops. Grało się w to trochę, jak w Snake Eatera, ale spory nacisk położono na zarządzanie drużyną podczas przerw między misjami. Fabuła bezpośrednio kontynuowała wątki z MGS3, a wstawki przerywnikowe po raz pierwszy nie były stworzone na silniku gry, a narysowane przez Ashley Wooda, współtwórcę interaktywnego komiksu MGS: Digital Graphic Novel na PSP, w którym jeszcze raz opowiedziano historię Snake-'a podczas misji na Shadow Moses. Drugi Digital Graphic Novel wydano już tylko w formie filmu animowanego. Wood tworzy teraz scenki do zmierzającego na PSP Metal Gear Solid: Peace Walker.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

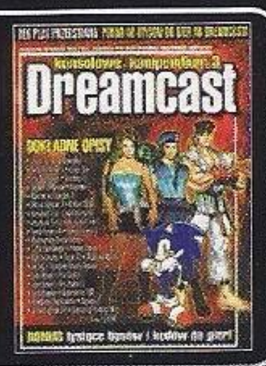
320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

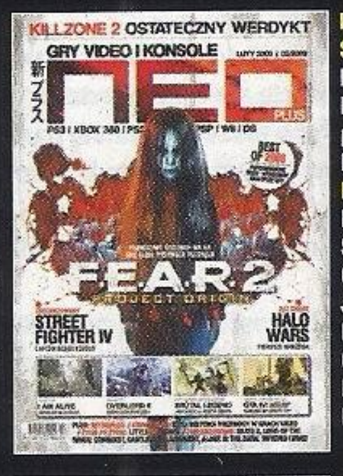
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

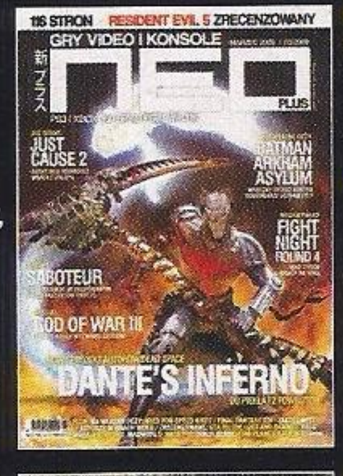
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne

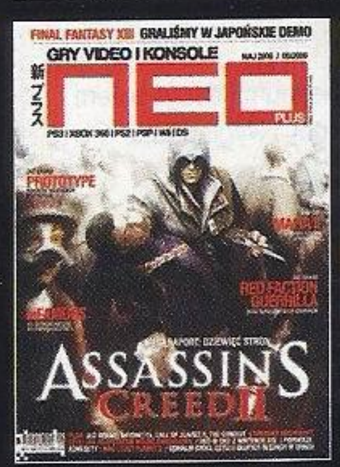


NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island



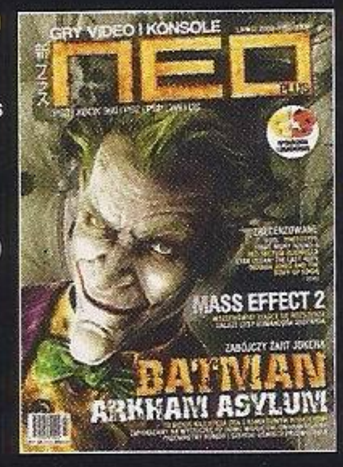
NEO PLUS 120 marzec 09
SPECJAŁ: Dante's Inferno, Sabouteur, God of War III, Just Cause 2, Batman: Arkham Asylum, Fight Night Round 4
RECENZJE: Resident Evil 5, Patapon 2, Ninja Blade, Race Pro, Halo Wars, Tom Clancy's H.A.W.X, Eternal Sonata, 50 Cent: Blood on the Sand, X-Blades, Flower, Star Ocean: The Second Evolution, Legend of Spyro: Dawn of Dragon

NEO PLUS 121 kwiecień 09
SPECJAŁY: Bioshock 2 pierwsze spojrzenie, Army of Two: The 40th Day, Battlefield: Bad Company 2
RECENZJE: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Wanted: Weapons of Fate, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Guitar Hero Metallica, Resistance Retribution, Suikoden Tierkreis, Wheelman, WWE Legends of Wrestlemania



NEO PLUS 122 maj 09
SPECJAŁ: Assassin'S Creed 2 – pierwsze informacje, gramy w japońskie demo Final Fantasy XIII, nowe info o Mafia 2, Już grane: Prototype, inFamous, Red Faction Guerrilla
RECENZJE: X-Men Origins: Wolverine, Watchmen, Monsters vs. Aliens, Mytrian Wars, Phantasy Star Portable, Puzzle Quest Galaxtric i inne

NEO PLUS 123 czerwiec 09
SPECJAŁY: Call of Duty: Modern Warfare 2, multiplayer w Bioshock 2, Aliens vs. Predator, Blur, Activision i Electronic Arts pre-E3 raport
RECENZJE: inFamous, Virtua Tennis 2009, UFC 2009 Undisputed, Ghostbusters: The Video Gane, Terminator: Salvation, Damnation, Sacred 2: Fallen Angel, Velvet Assassin, Bionic Commando i inne!



NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508–651–646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Noo, to ja rozumiem. Po krótkim nieurodzaju ponownie tłusty miesiąc. I nawet nie musiałem wspominać, że Snake jest głupi, a Master Chief capi spod niezdejmowanego pancerza. A w ogóle to japońskie gry zostawmy Japończykom, Sony jest lepsze od Microsoftu, a także Balcerowicz musi odejść. Eee, znaczy się, zapraszam do lektury! //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Cześć! Czy są jakieś różnice pomiędzy wersjami gry Dragon Age na PS3 a X360?

Jakieś są, acz niewielkie. Z tego co widziałem, na X360 tekstury są mniej ostre niż na czarnuli, ale za to animacja ociupinę płynniejsza. Pod względem zawartości są identyczne.

↘ Siema. Proszę was o pomoc. Chcę kupić konsolę i interesuje mnie PS3 lub X360. Którą lepiej kupić pod względem gier i grafiki? Pozdro, Seba.

Temat z gatunku rzecznych. W kwestii grafiki – nie ma kwestii grafiki, różnica jest za mała, żeby się nią przejmować. Co do gier zaś… Ghargh… Wiesz Seba, schlebia mi Twoje przekonanie o moich zdolnościach telepatycznych, ale dziś akurat mam katzenjammer i nie mogę odczytać z Twojego umysłu jakie typy gier lubisz. Zatem krótka piłka z mojej strony – na obie maszyny wyszło od groma gier, na obu powinieneś znaleźć coś dla siebie.

↘ SMS DO MIELU: Witam! Wraz z narzeczonym jesteśmy zapalonymi maniakami TEKKENA i świetnymi graczami i kompletnie nie zgadzamy się z Twoją opinią na temat grania na padach od Xboxa. Właśnie dzięki tej otoczce gra się o wiele lepiej niż na Play-u 3! Graliśmy na obydwu konsolach i zdecydowanie wygrywa Xbox 360! Wychodzą wszystkie skosy i półkola! I nie jest prawda, że „wojownicy robią coś zupełnie innego, bo konsola zamiast przodu wyłapała dół"!!! Gra się naprawdę świetnie! Pozdrowienia! Anula i Tyczor

ODPOWIEDŹ OD MAX: Co prawda nie jestem zapalonym Teczkienowcem, więc ciężko mi się wypowiadać w temacie, tym niemniej pamiętając moje boje z klockowym padem, którego próbowałem zmusić do posłuszeństwa przy SF4, wypada mi stanąć po stronie Mielcarza. Może to kwestia przyzwyczajenia… Nie tylko Waszego do pada od Xboxa, ale i naszego do ogrywania mordobić na klasycznych krzyżakach…

↘ Doktorze, przekaż Gulashowi, że pomylił się w recenzji DJ Hero. Mix napisany DUŻĄ czcionką z Dizzie Rascalem jest z grupą Justice, Genesis to ich utwór. Wybaczcie, jestem ich fanem. Robito.

Niniejszym przekazuję i zarazem wybaczam.

↘ Yo, czytam właśnie nowy numer w kąpieli. Dziękuję, że dzięki wam wciąż czuję zdrową szczyptę szczeniackiego podniecenia grami, które przysłania mi nawet tony narzekactwa z tematycznych serwisów. Wasze teksty zmuszają mnie do rozmyślania nad rynkiem jako całością, wasze myślenie ma przyszłość, a słowo pisane to potęga. Tylko myślcie dalej. Pozdrawiam. Przemek z Krakowa. 26 lat, SService od numeru czwartego :)

A zaczęło się nieźle …w kąpieli… podniecenia… Aż tu nagle pozdrawia Przemek. Anticlimax jak się patrzy. A tak poza tym, serdeczne dzięki za miłe słowa. Nie ujdą komary.

ŚCIANA PŁACZU

Siemasz doktorku!
Pisze do ciebie tego maila, bo już dłużej nie mogę ścierpieć tego, co robicie. Od niepamiętnych czasów (czyli od jakiegoś 2005 roku), odkąd pierwszy raz zakupiłem N+ systematycznie prowadziłem oblepianie mojej pustej ściany plakatami. Wygląda po prostu pięknie, lecz już od jakiegoś czasu wieje nudą, bo nic nowego nie dokleiłem. Może Wy już jesteście starzy i oblepianie ścian już Was nie rajcuje, lecz ja zaprawdę powiadam Wam, że są ludzie, których nadal to hmm... „podgrzewa" ;)
Tylko błagam, nie pisz o plakatach z allegro z własna grafiką, bo jak chcę co miesiąc mieć plakat z mojego ulubionego czasopisma o grach!
Jeśli brakuje Wam miejsca to wypuśćcie numer w dwóch wariantach – z plakatem i bez, odpowiednio droższy i tańszy, tak jak niegdyś to robiliście z demkami na PS2.
Tyle mojego narzekania.
Pozdrowienia dla całej redakcji :*
Kacper

▶ Dobra, to że jesteśmy starzy i ściany nas już raczej nie rajcują, rozumie się samo przez się. Natomiast co do meritum – temat plakatów zdecydowanie leży na wątrobie części z Was. Problem z nimi jest taki, że miejsce przeznaczone na plakat, to miejsce, którego może zabraknąć na recenzję, zapowiedź czy ciekawy artykuł. Nie wiem czy większość czytelników byłaby zainteresowana poniesieniem takiej ofiary. Patent z wydawaniem pisma w dwóch wariantach, o którym piszesz – logistyczny koszmar, na zbliżonych zresztą pisma już się w Polsce przejeżdżały. No i nie wiem ilu znalazłoby się podobnych Tobie fanatyków oblepiania, gotowych za ową przyjemność dopłacić… Pozdro (wersja tańsza, bez buziaczków).

CAS-CORE

Witam El Doktorre.

▶ Ha! Toż to mój arcywróg Kapitan Casual! En garde!

Obecna sytuacja w naszym pięknym konsolowym światku skłoniła mnie do oddania się refleksji na tematy związane z grami video. Zapewne wielu z nas zauważyło, że branża gier przy okazji wkroczenia nowej generacji uległa pewnym przekształceniom, które nie opierają się wyłącznie na polepszonej grafice, rozszerzonych usługach sieciowych czy wbudowanym dysku twardym. Te zmiany są naturalne i wynikają z postępu technicznego, chodzi mi o coś więcej. W ciągu zaledwie paru lat zmienił się profil gracza. W erze cartridge'a łupanego największą grupą graczy były zakompleksione dzieciaki z trądzikiem, czyli, jakby nie było, to właśnie my.

▶ Wyyy?

Świat poszedł do przodu, do powszechnego użytku weszły komórki, GPS, HDTV, a w środowisku gier video narodził się nowy gatunek gracza – casual (modne słowo). Wielu osobom wydaje się, że casual gaming to zjawisko nowe, funkcjonujące zaledwie od roku, może dwóch. Figa z makiem. Niedzielni gracze i gry dla nich są niemal tak stare, jak sama historia branży, ale nigdy nie była to szeroka grupa osób.

▶ Nie sądzę, by ktokolwiek rzeczywiście uważał, że tzw. „niedzielni gracze" pojawili się znikąd w chwili premiery Wii, wiadomo że chodzi raczej o niespotykane wcześniej, a obserwowane obecnie natężenie zjawiska.

Jeszcze na przełomie lat 80. i 90. casualem była osoba, która „pogrywała sobie" niezbyt często, zazwyczaj odpalając jakiś tytuł w gronie znajomych, by zaprezentować, jaką to zabawkę kupiła dziecku. W czasach PlayStation ta grupa coraz mocniej zaczęła interesować się tematem gier, ale nadal oprócz nielicznych party game, nie było dla nich wielu produkcji. Patrząc na to z perspektywy czasu, dziwię się, że żaden wydawca nie wpadł na pomysł, by zapełnić tę lukę w rynku. Upłynęło parę lat, PS2 zagościło na stałe w domach wielu osób, a wraz z nim pierwszy prawdziwy zwiastun casual gamingu w postaci „świętej trójcy": Buzz, SingStar i EyeToy. W tym miejscu zatrzymajmy się na chwilę. Sony wraz ze swoją czarną konsolą miało w zasadzie monopol na rynku, konkurencja praktycznie się nie liczyła. Pierwsze pomysły japońskiego giganta na rodzinne granie okazały się strzałem w dziesiątkę. Fakt, wymienione powyżej serie gier i gadżety z nimi związane zdobyły popularność głównie w Europie, ale nie sposób było nie dostrzec potencjału pomysłu. Ci, którzy twierdzą, że Nintendo ze swoimi zabawkami było pierwsze, są w błędzie.

▶ Ale to Ninny jako pierwsze uczyniło z owych zabawek podstawę swojej konsoli.

To Sony skopało sprawę. Aktualnie firma wąsatego hydraulika znalazła się na pozycji, której nikt ich nie pozbawi. Wystarczyło wpaść na pomysł, by wykorzystać pilot od telewizora jako kontroler, dodać do tego milion superekstrahiper przystawek i pozostaje tylko liczyć zielone banknoty.

▶ Oj, żebyś się nie zdziwił. Sprzedaż Wii zwolniła ostatnio dość mocno, i choć nadal konsol Ninty wala się po domach więcej, niż maszynek konkurencji, to nie zakładałbym się, że w ciągu kilku miesięcy sytuacja się nie zmieni. Rynek casualowy zmiennym jest, a i nudzi się bardzo szybko – dlatego jeśli Nintendo nie wyskoczy w ciągu najbliższego roku z jakąś nową błyskotką, większość klientów zwyczajnie się na nich wypnie i pójdzie szukać jakiejś nowej podniety. Ciekawe tylko czy wówczas Ninny postanowi bardzo szybko przeprosić się ze swoją tradycyjną klientelą, czy też ruszy na podbój jeszcze innego sektora rynku. Osobiście polecam branżę erotyczną – takich nakładek na Wiilota jeszcze nie widzieliście!

Dlaczego o tym wszystkim piszę? By wpłynąć na panującą opinię, że casual gaming to zjawisko nowe, wrogie, zagrażające branży. Nieprawda, casual gaming był, jest i jak najbardziej będzie. Czy oznacza to kryzys brahży w przyszłości, wylew setek półproduktów znanych do tej pory z iPhone'a? Czy zwykli gracze (niekoniecznie hardcore'owcy) zostaną zlekceważeni? Nie sądzę.

▶ Ja też nie sądzę, i masz rację w jednej kwestii – nie ma co panikować. Tyle, że – co byś nie powiedział – zjawisko namieszało w branży dość konkretnie. Ot, choćby Nintendo – firma, którą zawsze darzyłem dużą sympatią, a ich produkty śledziłem z zainteresowaniem – przez stosowaną ostatnimi laty politykę nieomal przestała dla mnie (i wielu innych graczy) istnieć.

Taka sytuacja jest związana po prostu z rozwojem rynku gier video. Coraz większa liczba odbiorców, większy popyt, większe zyski. Do tej sytuacji musiało dojść prędzej czy później. Wydaje mi się, że rzeczywiście średnia jakość wydawanych gier maleje, ale my, prawdziwi gracze, będziemy potrafili odróżnić dobre pozycje od tych gorszych, co zresztą zawsze robimy wybierając tytuł, który chcemy zakupić.
We wszystkich środowiskach graczy (mam na myśli fora, serwisy internetowe, prasę) odczuwam niechęć do casuali przejawiającą się w ksenofobicznych wypowiedziach, prześmiewczych komentarzach i szyderczych opiniach. No cóż, recenzenci i felietoniści muszą jakoś wypełnić wierszówkę i dlatego nie mając lepszego tematu pastwią się nad casual gamingiem. Kiedyś sztuką było napisać recenzję crapa na pół strony tak, by czytelnicy mieli ubaw, dziś sztuką jest pisanie o „grach dla wszystkich". Sami gracze obawiając się, że ich ulubione serie przekształcą się w pozycje typu „Solid Snake & Master Chief At The Olympic Games" dolewają swoje do czary nienawiści. Tymczasem takie działanie nie ma szczególnego sensu z dwóch powodów:

1. Casuali tego typu komentarze obchodzą tyle co zeszłoroczny śnieg, o ile w ogóle je usłyszą, ponieważ obecność w środowisku gier gracza niedzielnego ogranicza się do pobytu w dziale z konsolami w MediaMarkcie.

◆ Według informacji z marca 2009, Sony sprzedało ponad 17 milionów „pudełkowych" SingStarów. Sony skopało sprawę? No way!

▶ Zawsze można też wziąć przykład z mistrza Krasickiego i umieć ze zjawiska, a nie z osób się natrząsać...

2. Wydawcom zależy tylko i wyłącznie na kasie. Nie liczcie, fani MGS-ów, FF-ów i innych PES-ów, że ich twórcom na Was zależy. Owszem, czasem głos fanów jest brany pod uwagę, ale tylko i wyłącznie wtedy, gdy wpłynie na powiększenie sumki na koncie firmy. Jeśli będzie zapotrzebowanie na casualowe przygody w świecie Chocobosów to one powstaną. Popatrzcie co zrobiło Nintendo ze swoimi wyznawcami. W ciężkich czasach Big N udawało, że oni są dla nich ważni, teraz każdy widzi, jak sytuacja wygląda naprawdę.

▶ Hehe, teraz zrobiło się dosyć dramatycznie – zdrady, intrygi... Tymczasem każda firma zawsze usiłuje trafić do jak największej liczby klientów, i trudno mieć o to większe pretensje. Nintendo nie postanowiło nagle uderzyć ze swoim produktem do mas, po prostu nagle udało im się to lepiej niż w przypadku N64 i GameCube'a.

Niedzielne granie nie jest zjawiskiem złym. Wracając do początku: więcej klientów = więcej kasy. Nie obawiajcie się, że zabraknie gier dla prawdziwych graczy. My też jesteśmy sporą grupą docelową, więc póki żyjemy, tak długo będą powstawać przemyślane, dopracowane oraz (mam nadzieję) ambitne produkcje, czego sobie i Wam życzę.
Pozdrawiam,
Czapel

▶ I na tą optymistyczną nutę mogę zaakompaniować. Zresztą, rzeczywistość jak zwykle zweryfikowała nasze mędrkowanie – spektakularny sukces Modern Warfare 2 może poważnie poprzestawiać priorytety w kwestii najbardziej opłacalnych typów gier. Pozdrawiam również.

LICENCJA NA PROJEKTOWANIE

Witam. Nazywam się Bond! James Bond!... Ops. Sorki, pomyłka w tożsamości :PPP Ale tak na poważnie. Od kilku lat regularnie czytam Wasz wspaniały magazyn i mam kilka tematów do omówienia.

▶ Pozdrawiam wszystkich Pola... Znaczy się, eeee, jedziesz z pytaniami.

Kiedyś słyszałem, że opublikowaliście w jednym z numerów artykuł o tym, jak załapać się do branży gier video. Podobnie jak wielu innych czytelników, tak i mnie interesuje to, jak się tam załapać tym bardziej, że wówczas z powodu pewnych trudności związanych z przeprowadzką nie mogłem znaleźć tego numeru. Czy nakład tego numeru jest już wyczerpany?

▶ Owszem, wyczerpany. Szczerze mówiąc, to było tak dawno, bodaj siedem czy osiem lat temu, że sytuacja nieco się zmieniła. Spróbujemy w ciągu kilku najbliższych miesięcy ponownie podejść do tego tematu.

Swego czasu ktoś inny pisał list w tej samej sprawie. Osoba ta chciała wiedzieć jakie wymagania ma spełniać, by zostać developerem lub choćby beta-testerem. Wy powiedzieliście wówczas o doświadczeniu, tylko jak je zdobyć? Ja planuję kiedyś szukać w tej branży pracy jako grafik projektant i może na tym przykładzie powiecie mi jak wielu developerów zdobyło kwalifikacje/doświadczenie do pełnienia tego zawodu.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Czy nowa konsole PS3 Slim można włączać i wyłączać joypadem, nie ruszając się z kanapy, a może potrzebny jest pilot? Pozdrawiam cała redakcję. LenUch.

Można. Bez obaw, Len(i)Uchu.

↘ Jakim numerem jest oznaczony ostatni model PSP (ten z napędem UMD), który trafił do sprzedaży?

PSP-3004

↘ Witam. Gitara od Guitar Hero Aerosmith działa z Rock Band The Beatles? Pozdrawiam serdecznie.

Dziaaaałaaaaaaaa! <petardy>

↘ Siemka. Mam kasę na NFS Underground 2 na PS2, ale zobaczyłem Pro Streeta i teraz pytanie co kupić... Pozdro!!

Jeśli zależy Ci na „niegrzecznej" otoczce nielegalnych wyścigów i ujeżdżaniu po ulicach, a nie specjalnie przygotowanych torach – łykaj Underground.

↘ Czy to czasem nie Grabarz występuje gościnnie w TVN Style?

A i owszem, zazwyczaj w przerwach pomiędzy pokazami poprawnego wcinania bezy, radzi jak nie zwariować.

↘ Witam! Na kiedy została przewidziana europejska premiera gry Demons Souls? No i kiedy opublikujecie recenzję, której tak wyczekuję? Czy wersja US została w jakiś sposób wzbogacona lub okrojona w stosunku do tej z Azji? Rozważam zakup importu.

Jak na razie na świętego nigdy, pozostaje import. Wersja US nie różni się zasadniczo od japońskiej, choć Hamburgery dostały też wersję limitowaną z dodanym poradnikiem. Ponieważ świat to dziś globalna wioska, a sami nie możemy się doczekać, zrecenzujemy wersję importowaną za miesiąc.

↘ Czy jest szansa, aby Warner Bros, który kupił od Midway prawa do serii Mortal Kombat, przeniósł ją w drugi wymiar? To moja ukochana saga (zwłaszcza MK 2) tylko w 2D.

Na razie zapowiada się raczej kolejny Mortal w 3D, może to i szkoda. Ciekawym ruchem byłoby poddanie serii podobnemu liftingowi do tego, jakiemu Capcom poddał czwartego „Ulicznika".

↘ Siemka! Jako że jestem fanem serii Final Fantasy, a premiera trzynastej odsłony będzie miała miejsce w Europie w kwietniu, mam pytanie. Czy wersja na X360 będzie miała japońską ścieżkę audio? Pozdrawiam całą ekipę. Paul.

Jak nietrudno się domyślić, nie będzie miała. Poczciwe DVD to trochę za mało, żeby pomieścić kilka ścieżek VO do tak dużej gry.

↘ Witam. Czy wiadomo coś o polonizacji gry Assassin's Creed 2 na konsole (chodzi mi głównie o wersję na PS3)? Czy w Polsce zostanie wydana jakaś edycja kolekcjonerska, etc?

Polonizacja będzie, w wersji kinowej na szczęście, także na PS3. Premiera zapowiadana jest na grudzień. Ubisoft zazwyczaj nie skąpi nam swoich wersji kolekcjonerskich, więc możesz mieć pewność, że kolektorki będą/są dostępne.

↘ Da się grać w DJ Hero na padzie?

Nie. A naprawdę chciałbyś?

▶ Kwalifikacji nie zdobywa się z dnia na dzień – to raz. Jeśli „grafik projektant" oznacza pana przygotowującego szkice koncepcyjne, wypadałoby przede wszystkim umieć rysować. Poza tym, warto wysondować oprogramowanie, którego znajomości wymagają poszczególne firmy – zazwyczaj podają to w ogłoszeniach o pracy na danym stanowisku. Później zostaje już tylko zasiąść przy odpowiednim programie i wbić go sobie do głowy w wystarczającym stopniu (co zazwyczaj nie trwa dwóch godzinek, a często może i dwa lata). Później zostaje już tylko wyszukiwanie ofert pracy i uderzanie do potencjalnych pracodawców, najlepiej z konkretnymi, robiącymi wrażenie przykładami swego talentu.

Poza tym jeden z moich kolegów (również utalentowany grafik) chce pracować kiedyś jako grafik projektant, tak samo jak ja. Problem tkwi w tym, że z powodu jego pewnych, osobistych problemów nie mógł skończyć liceum. Sam boi się zapytać, jednak ciekawi go czy wykształcenie również jest ważne, by dostać tę pracę. I tutaj nasuwa się kolejne pytanie, czy matura jest konieczna do pełnienia funkcji grafika projektanta w firmie produkującej gry?

▶ Huh... Przypuszczam, że zależy od firmy. Gdybym to ja miał go zatrudnić, to w sumie miałbym głęboko w tyle czy skończył bodaj podstawówkę, gdyby jednocześnie wykazywał się odpowiednimi umiejętnościami i pracowitością. Kurde, zatrudniłbym pewnie nawet orangutana, gdyby potrafił wycykać mi model postaci na poziomie Marcusa Fenixa czy innego Nathana Drake'a. A wracając do rzeczywistości – kolega nie może po prostu zrobić tej maturki? Ta pierdoła mimo wszystko potrafi być przydatna tu i ówdzie.

Mnie samego też to ciekawi, albowiem słyszałem o studiach uczących tworzenia gier video na kilku uczelniach w Polsce i tutaj mam pewne wątpliwości. Kiedyś ktoś mówił, że nawet pomimo braku ukończonych studiów załapał się do takiej pracy. Tak więc czy studia i wykształcenie są w ogóle potrzebne?

▶ Odpowiem z doświadczenia, niekoniecznie własnego, ale znajomych grafików czy projektantów stron: Nie, studia i formalne wykształcenie nie są niezbędne. Nie znaczy to, że nie mogą być pomocne – po prostu odsetek samouków w tej akurat branży wydaje się wyjątkowo wysoki. Pamiętaj zresztą, że na studiach też nikt się za Ciebie nie nauczy.

Kolejnym tematem, jaki chciałbym poruszyć, jest pewne niedociągnięcie w recenzjach. Ilekroć przeglądam poszczególne numery Waszego magazynu, zawsze się zastanawiam jakiego gatunku są recenzowane gry. Piszecie o ilości graczy i o tym dla jakiej grupy wiekowej jest przeznaczona gra. Ale dlaczego nie piszecie do jakiego gatunku należy? Chyba nie muszę mówić, jak ważną jest to informacją?

▶ Hmm... Zawsze wydawało mi się, że wystarczy zerknąć na obrazki, lub – o zgrozo – po prostu zapoznać się z treścią recenzji... Zresztą, przynależność gatunkowa to nie zawsze taka prosta sprawa – konia z rzędem temu kto z całkowitą pewnością sklasyfikuje takie np. Brütal Legend. Zamiast wymyślać jakieś łamańce składniowe, chyba lepiej po prostu wyjaśnić po ludzku, jak się w dane ustrojstwo gra.

Mam nadzieję, że mój list będzie się łatwo czytać, pomimo tego małego bałaganu. Cóż poradzić, skoro ostatnio w życiu mam taki bałagan.
Crusher

▶ Spoko Miażdżycielu, dałem radę. Udanych porządków życzę.

SPORT I POPIERDÓŁKI

Witay Dr Maxie.

▶ Cheshch.

W odpowiedzi na apel z poprzedniego numeru, zebrałem się w sobie, by skrobnąć kilka słów, które może kogoś zainteresują, bądź rozpalą dyskusję. Co zawsze jest w cenie. W odpowiedzi na list/mail sakishiego, Marcellus napisał, że gry sportowe uderzają gromadnie zwykle w ostatnich miesiącach roku. Czy możliwe jest wobec tego, by w tym czasie NEO+ gromadziło ich recenzje na kilku sąsiednich stronach w podobnej formie graficznej [wspólne tło, identyczna kolorystyka oprawy stron i oceniaczki, jakiś specyficzny rodzaj umieszczania screenów (np. jeden okrągły)]? To byłoby, chyba, dość ciekawą sprawą

▶ A po co tak wszystko uniformizować? Variety is the spice of life, jak mawiają Anglosasi. Poza tym, nie wiem czy producenci i wydawcy ucieszyliby się z takiego bydlęcego stłoczenia ich produktów.

Często też w recenzjach i tekstach pojawiają się informacje o stosie popierdółkowatych, średnich, miałkich czy wręcz beznadziejnych i masowo produkowanych gier na konsole, głownie Wii. Czy jest możliwość, by takie produkcje raz na numer/dwa numery miały swą stronę? Nie łudzę się, że ktoś je kupi, albo że przekroczyły granicę Japonii, ale po prostu o takich kiczowatych i słabych produktach dobrze się czyta. Satysfakcja podobna do oglądania filmów Tromy czy innej „Barbarzyńskiej nimfomanki w piekle dinozaurów" (tak, taki film istnieje).

▶ Hmm. Po pierwsze – ciekawe, że (podświadomie?) zakładasz, że wszystkie te crapy pochodzą z Kraju Kwitnącej Wiśni. A to nieprawda, bo w temacie niskobudżetowego Wii-chłamu zdecydowanie dominuje Zachód. Po drugie – Twój plan ma jeden minus, a mianowicie to, że dla złożenia tej jednej nieszczęsnej strony ktoś musiałby zagrać w te wszystkie gnioty, marnując czas, który mógłby poświęcać na prawdziwe gry. Po trzecie – Troma jest luźna.

Kiedyś w sieci istniał (może wciąż istnieje) projekt zawierający spis wszystkich recenzji oraz większych zapowiedzi i opisów, jakie były publikowane w ramach Neo+. Czemu w samym

czasopiśmie tego nie reklamujecie/nie mówicie o tym? To jest całkiem pomocna rzecz w chwili, gdy człowiek szybko chce przypomnieć sobie jakiś starszy tekst.

▶ Rzeczywiście. Wszyscy chętni mogą włazić na http://neoplus.gameplace.pl/ A tak na marginesie – ten adres jest co miesiąc podawany w piśmie, wystarczy poszukać ;)

Mam nadzieję, że nie zanudziłem. Pozdrawiam redakcję, trzymajcie formę i wciąż czerpcie radochę z grania.
Cúchulainn

▶ Chrrrrr... Zzz... Hm, co? A, no, pozdro, byłeś świetny! No i dzięki, radochy jak na razie jeszcze nam nie braknie.

CO JAPONISTYKA ROBI Z LUDZI...

Witamy szanowną redakcję.
Piszemy (my, tzn. Eva Slowpoke, Ida i Kiełbasa, który jest facetem xD) tego maila siedząc w wynajętym mieszkaniu w Poznaniu, w którym mieszka również terrorysta z detonatorem pod łóżkiem (tak naprawdę student arabistyki... ale się go boimy TT___TT) i pedantka, która uważa, że robimy jej chlew z kuchni (studentka turkologii). Co prawda Soul Calibur 2 jest dość starą grą, jednak my po raz kolejny odkrywamy jej uroki. W tym momencie nasza koleżanka Ewa „naparza" jakże kobiecą postacią – Nightmarem, co chwila mówiąc, jaką on ma piękną, nieowłosioną klatę, śliczną buźkę (kawaii! *^___^*), że aż by się zjadło to ciacho ;) Ale ona nie jest głównym bohaterem tego maila. Najbardziej barwnie grającą osobą z tego towarzystwa jest Ida – niepozorna, filigranowa 19-latka (wyglądająca na lat 15) studentka japonistyki (jak zresztą pozostali). Tego, jak ona gra, nie da się opowiedzieć słowami... Wygląda jak zmieszanie człowieka z pląsawicą, ADHD i zespołem Tourette'a, na potwierdzenie czego załączamy link do filmiku, nakręconego dzisiaj :DDD Życzymy miłej zabawy i mamy nadzieję, że dotrwacie do końca, a potem podzielicie się wrażeniami ;) Śmiesznie jest też, jak my dwie oglądamy grającego Kiełbasę, co chwila motywując komentarzami w stylu: „Zarżnij tę świnię/sukę!!", „Spuść mu krew!!" lub „Zrób jej lewatywę tym mieczem!!", haha! ...(Czy tak się zachowują normalne (grające) dziewczyny? O_____O ~Kiełbasa)
Pozdrawiamy z Poznania
Ewa, Ida i Kiełbasa (wspieramy polskie produkty)

▶ Ahaha... Haha... Ha... Taaaak. Tenteges, nie jestem pewien czy powinienem poczuć się podbudowany tak entuzjastycznym wybuchem czytelniczej głupawki, czy raczej z lekkim niepokojem wyglądać przez okno, wiedząc, że gdzieś tam, w tym mrocznym mieście, ktoś w chwili, gdy piszę te słowa, robi z dual shockiem rzeczy o jakich nie śniło się skośnookim projektantom.

KONKRETY SMSem
WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI
508 651 646
PISZCIE, LUBIMY TE SESEMESKI! ;)
(OPŁATA JAK ZA ZWYKŁEGO SMSA)

PS: A, i zapraszamy do nas na rogale marcińskie!! :D

▶ U mnie też są. Buerk.

FIZYCZNY PISZE...

Dzień dobry Panie Doktorze,
do napisania skłoniła mnie czysta ciekawość. Z góry przepraszam za błędy, ale zawsze byłem „bardziej fizyczny". Otóż przez ostatnie tygodnie niecierpliwie wyczekiwałem premiery CoD:MW2. Wy dostaliście grę o wiele wcześniej w swoje spocone łapska, czego świadomość wcale nie umilała mi czekania. Wiem, że to jest normalne, ale dało mi to trochę do myślenia. Skoro recenzenci dostają gry na długo przed premierą, to co ich powstrzymuje przed umieszczaniem kopii w Internecie?

▶ Kręgosłup moralny? Lenistwo? Właściwie, teraz kiedy o tym myślę, niespecjalnie przychodzi mi do głowy po co właściwie miałbym to robić. Z jakiejś popapranej „altruistycznej" potrzeby podzielenia się owocem cudzej pracy z resztą Internetu? No nieee wieeeem...

Nie żebym popierał takie zachowanie (sam posiadam ponad 60 tytułów na kilka platform i nie mam ani jednego pirata. Żadna konsola też nie jest przerobiona), ale dajmy na to jakaś mała gazetka X z jeszcze mniejszego państwa Y dostaje grę do zrecenzowania i umieszcza ją w Internecie. Większość ludzi wybierze tę mniej legalną drogę, bo po co mają czekać jeszcze 3 tyg., skoro jeszcze dzisiaj mogą mieć dany tytuł. Trochę się rozpisałem, ale chyba wiesz o co mi chodzi. Sam pamiętam sytuację jak czekałem na premierę PESa 6, a kumpel na trzy dni przed już był w połowie sezonu, bo znalazł grę w necie. Wiec reasumując: Jak wydawcy bronią się przed takim zachowaniem? Do czego recenzenci muszą się zobowiązać i jakie wymogi muszą spełniać, żeby dostać tytuł przed premierą?

▶ Przede wszystkim, chciałbym zobaczyć jak „jakaś mała gazetka X z jeszcze mniejszego państwa Y" dostaje grę do zrecenzowania. Nawet jeśli – umieszczenie przez nich gry w sieci byłoby czystym bezsensem – praktycznie nic by nie zyskali, a w przypadku wyjścia na jaw źródła przecieku ryzykowaliby mnóstwo. Dość powiedzieć, że zerwanie kontaktów z magazynem przez wydawcę boli, a ewentualny proces sądowy boli jeszcze bardziej.
Marcellus: Płyty z wersjami gier preview/review, które dostajemy od wydawców, są możliwe do uruchomienia tylko na specjalnych wersjach konsol, tak zwanych testowych, a dodatkowo „podpisane" elektronicznie, tzn. gdzieś na płycie zapisane jest imię i nazwisko oraz nazwa medium, do którego wydawca grę posłał i tylko on wie, gdzie tego szukać.

Ostatnie pytanie/prośba/propozycja dotyczy działu Retro, a dokładnie tego artykułu, w którym przedstawiana jest historia serii gier, czy też gier na jednej licencji (w listopadzie był Obcy kontra Łowca). Otóż jestem wielkim fanem serii Castlevania i serii Resident Evil. I tu pojawia się pytanie: Czy jest szansa na Twoje zainteresowanie tym tematem w najbliższych numerach? Przyznaję się bez bicia, że regularnie czytam was od pół roku. Wcześniej zdarzało mi się opuszczać numery, więc jeśli dubluję temat to wybacz.

▶ Azaliż słusznie podejrzewasz – obie serie miały już swoje Retrospekcje. RE w listopadzie 2008, Castlevania w styczniu tego samego roku.

Pozdrawiam całą redakcję. Mam nadzieję, że potraficie się na tyle powstrzymywać przed multi w CoD, żeby nie zaliczyć poślizgu z następnym numerem ;) Do przeczytania w grudniu.
henu

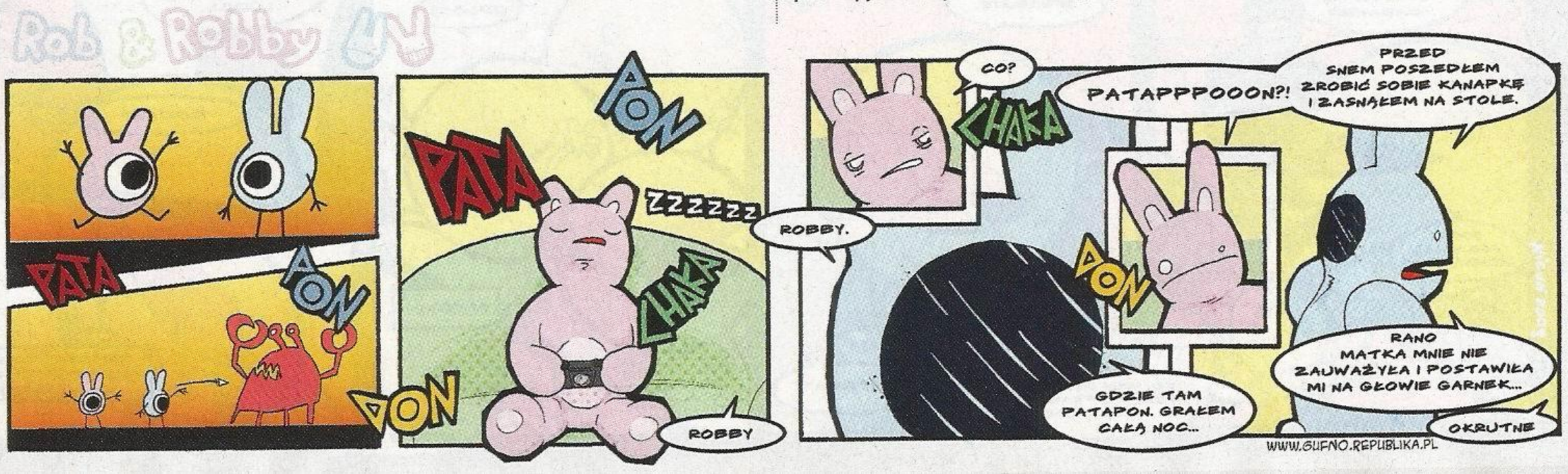
▶ Bez obaw, kiedy zbliża się zamykanie numeru wszywają nam elektroniczny odpowiednik esperalu – każde odpalenie konsoli kończy się... Oj, nieważne zresztą.

RECENZENT VS. NINJA

Witam.
Jestem głęboko zbulwersowany oceną i recenzją Ninja Gaiden Sigma 2 na PS3 w najnowszym numerze pisma! Nie grałem w Ninja Gaiden 2, grałem tylko troszkę w pierwszy etap na X360. Autor tekstu patrzy przez pryzmat oryginału. Dla mnie to murowany numer dwa w kategorii slasher zaraz po God of War! Według słów posiadacza X360, który grał w oryginał i widział Sigmę 2, grafika jest dużo lepsza. Wystarczyło tylko pomyśleć o tym, że ktoś mógł nie grać/nie widzieć oryginału i Sigma 2 to dla niego nowa gra i dopisać, że w takim przypadku dodać 1 do oceny na przykład.
Gram właśnie w Sigma 2 i jestem zafascynowany grywalnością tej pozycji. Grafika robi też na mnie wielkie wrażenie, zwłaszcza, że w 1080p na 42 cale plazma wygląda rewelacyjnie (oczywiście nie w zamkniętych pomieszczeniach – tu zgodzę się z recenzentem). 7,7/10 ogólnie i zwłaszcza po 7 za grafikę i grywalność jest dla mnie zupełnie niezrozumiałe i wręcz szokujące! Proszę pamiętać, że nie grałem w Ninja Gaiden 2 na X360, ja tę grę odkryłem dopiero co. Po zobaczeniu oceny w najnowszym numerze pomyślałem wręcz, że się na N+ obrażę i nie będę kupował tak, jak zrobiłem to na PSX Extreme lata temu za wystawienie Ape Escape na PSX tylko 6/10, co też było dla mnie wtedy bulwersujące. Wiem, że każdy ma swoje zdanie, jednemu podoba się bardziej – innemu mniej, ale bardzo spora grupa graczy patrzy w wasze oceny jak w wyrocznie i jeśli jakiś posiadacz PS3, nie grający wcześniej w Gaiden 2, nie zagra w Sigmę 2, bo uzna że „dostała za mało" i przez to straci tak wspaniałą zabawę, to żal straszny... Pozdrawiam.
radar333

▶ Konfuzję wielką Twój list wywołuje, że aż sobie podpierniczę składnię gnomowi z Dagobah. Przede wszystkim, jeśli posłużyć się Twoją logiką, to gdyby np. Epic wydał teraz Gears of War 3 z gorszą niż w części drugiej grafiką, dwa razy krótszą kampanią i niedorobioną rozgrywką, recenzent nie powinien wytknąć, że gra jest krokiem w tył, tylko „pomyśleć o tym, że ktoś mógł nie grać/nie widzieć" poprzednich części i podsumować, że w sumie jest całkiem nieźle. Ekstremalnym, ale logicznym, rozwinięciem tego rozumowania byłoby np. branie pod uwagę perspektywy neandertalskiego hibernatusa, który w ogóle nie widział żadnej gry na oczy, a wówczas Sigma 2 wywoła u niego ekstatyczne drgawki. Ale bądźmy poważni, na Teutatesa. Jeśli wcześniejsza wersja gry dostała osiem z hakiem, to wydana parę miesięcy później i pod kilkoma względami gorsza następczyni musi dostać odpowiednio mniej. I tyle. Natomiast w kwestii Twojego naburmuszania się o cyferkę pod recenzją – z dobroci serca radzę podchodzić z ciut większym dystansem do opinii innych niż Twoje. Postępowanie to zwiększy Twoje zadowolenie z życia, zmniejszy ryzyko wieńcówki i ogólnie minister zdrowia poleca.

A ja żegnam się z Wami, zalecając dużą ilość siedzenia przy klawiaturach i wzmożone przeklepywanie myśli na rzecz kolejnego FAQ. Do przeczytania za miesiąc. ■



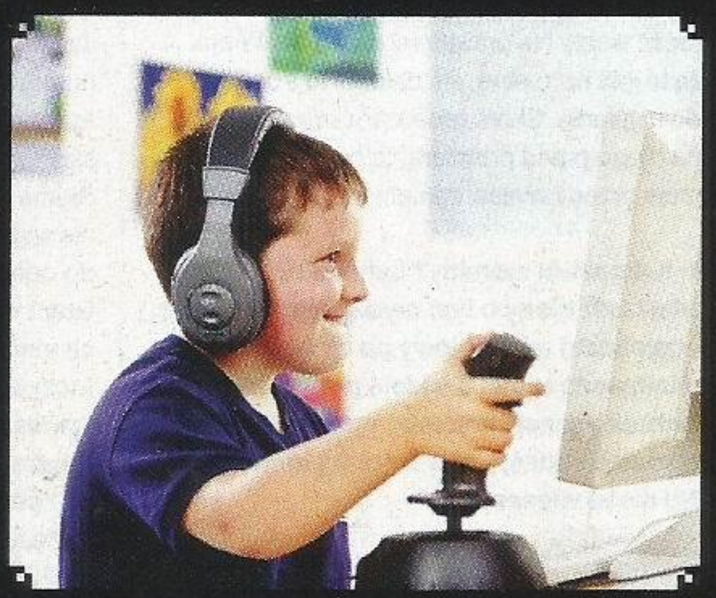
O RODZICIELSTWIE, PIENIĄŻKACH, DRZEWKACH I GŁUPICH PORÓWNANIACH

Tak się akurat dziwnie ostatnio złożyło, że parę stacji TV i osób zapytało mnie o opinię czy gry uzależniają

To dość zabawne. Opowiem Wam jakie jest postrzeganie tego ciekawego zjawiska. Otóż po pierwsze postrzeganie jest takie, że jeśli nie uzależniają, to nie ma o czym mówić. A jeśli nie ma o czym w mediach mówić, to trzeba znaleźć coś innego. Więc po co szukać? Trzeba znaleźć dowód, że przynajmniej kilka osób się od gier uzależniło i zadać pytanie w nagłówku: „A co jeśli wszyscy się uzależnią?", „A co jeśli Twoje dziecko się uzależni?", „A co jeśli Ty już się uzależniłeś?". I już brzmi odpowiednio dramatycznie. Potem można się rozpisywać o tym, że się człowiek zaniedbuje, parę zmyślnych cytatów o zmarnowanych dniach i nocach, a na koniec kosmiczny wniosek o idącej od ekranów zagładzie, i można straszyć.

Media pełne są informacji złych. Co akurat jest całkiem zabawne, bo pisma pokroju N+ czy inne hobbystyczne, podobne, jako jedne z nielicznych zawierają więcej informacji dobrych. Ale takie codzienne – przejrzyjcie gazetę i policzcie. Złe informacje lepiej się sprzedają, zwracamy na nie uwagę, bo czujemy, że jak poczytamy o czymś złym, to będziemy mogli tego uniknąć. Zatem okresowo szuka się takiego wroga, przed którym można by ostrzec ludzi. I teraz przez chwilę mamy gry.

Sprawa ma wiele twarzy i w ogóle jest złożona. Ale chcę Wam zwrócić uwagę na jedną rzecz. Jest jakieś dziwne parcie, że normalny człowiek ma się niczym nie interesować poważnie. Kiedyś, jak ktoś coś robił wieczorami, był obiektem społecznego poważania. Pisał książki, sklejał modele, zbierał znaczki i o nich doczytywał. Jeździł na zjazdy filatelistów, ostatnią kasę wydawał na znaczki. Pasjonat, prawda? Albo – co tam jeszcze po nocach można robić – wykrzywiał drutami drzewka bonsai, żeby mu rosły artystycznie. Dziś jak ktoś się w coś zaangażuje, to... dostaje znaczek „uzależniony". Uzależniony, to jaki? Że zaniedbuje rodzinę. Ale w jakim stopniu? Jeśli jadę na warsztaty wushu, to też zaniedbuję rodzinę, z którą mógłbym wtedy być? I żona pisze na forum: „zostawił mnie na weekend dla sztuk walki". W esicy mają niektórzy fakt, że pasja w życiu zdejmuje stres, jak nic innego. Że ludzie z pasją potrafią się skupić, zawalczyć o swoje, poświęcić się, żeby zdobyć coś rzadkiego, przysiąść na pupie, aż osiągną wymarzony efekt. Pasja daje ludziom takie cechy, że niektórzy psychologowie dziecięcy wręcz mówią, żeby pilnować i pomagać dzieciom rozwijać pasje, bo się wielu rzeczy nauczą. Na przykład cierpliwości. Inni mówią, że talent to nic innego, jak gotowość na porażki i ponowną próbę bez zniechęcania się. Gdzie o to prościej, niż w przypadku pasji? Ale nie. Gdybyście sklejali drewniane modele okrętów, nikt nie powiedziałby o Was: „uzależniony od modelarstwa". Tam jest inne słowo. Pasjonat. Akwarysta? „Pasjonat akwarystyki". Monety? „Pasjonat numizmatyki". A jak ktoś gra po nocach i jest w stanie wiele czasu poświęcić, żeby wymistrzować się w ulubionej grze? Nawet nie muszę naciągać faktów. Jestem pewien, że czujecie, jak się go nazywa. Uzależniony. I należy go leczyć.



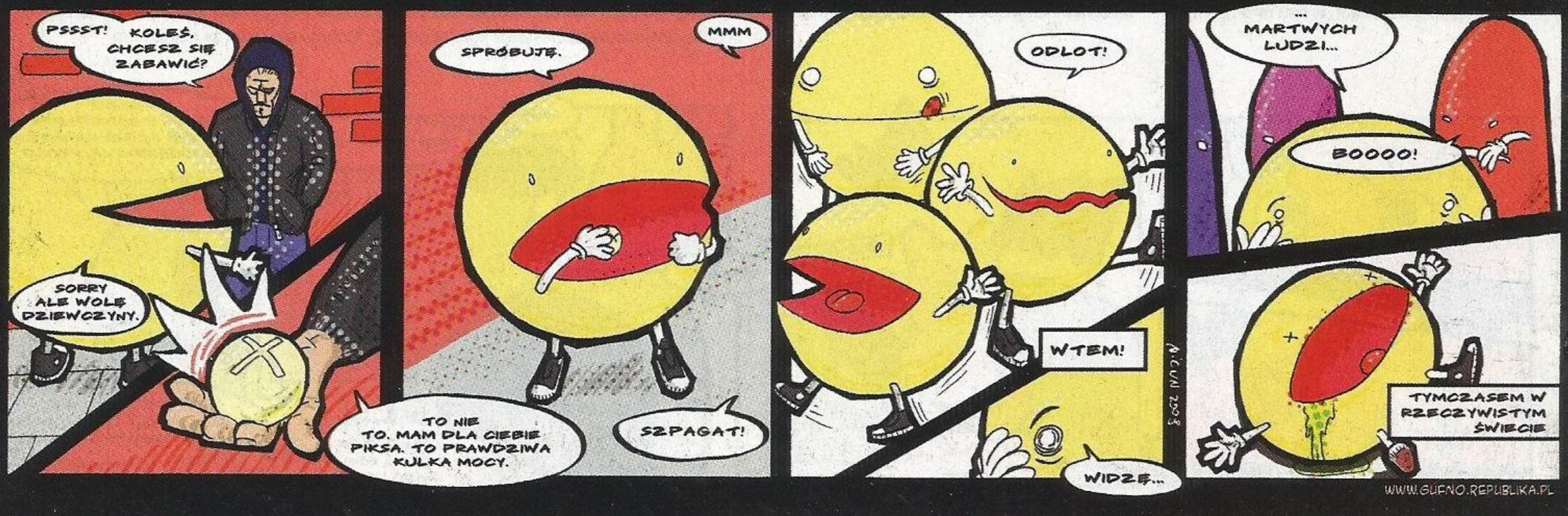
NIEKTÓRZY UWAŻAJĄ, ŻE KAŻDY CZŁOWIEK MA SKŁONNOŚĆ DO UZALEŻNIEŃ. JEDNI MUSZĄ JARAĆ SZLUGI. INNI GRAĆ. INNI CZYTAĆ W SAMOTNOŚCI. INNI BIEGAĆ CO WIECZÓR I JAK IM KTOŚ NIE POZWOLI, TO ROBIĄ AWANTURY NA CAŁY BLOK

Niektórzy uważają, że każdy człowiek ma skłonność do uzależnień. Jedni muszą jarać szlugi. Inni grać. Inni czytać w samotności. Inni biegać co wieczór i jak im ktoś nie pozwoli, to robią awantury na cały blok. Inni mają zlot fanów gotyku i jak nie pojadą, to chryja na miesiąc. A miłośnicy piłki nożnej? Są uzależnieni od mistrzostw świata? Można by więc wręcz uważać, że jeśli ktoś przestanie grać na konsoli, to i tak wpadnie w coś innego, bo chce po prostu się czymś zająć, namęczyć się, odnieść sukces i być dumny. Ale nie bądźmy złośliwi i naciągający. Siedzenie wieczorem i granie, albo spotykanie się z kolegami, często nie jest efektem jakiegoś mózgowego poparzenia. Zdarza się, że jest efektem chęci do pobycia samemu, albo odpoczynku w ciszy, albo porobienia czegoś aktywnie, kiedy jest późno, nie ma jak wyjść z domu (bo nie można, albo ma się dziecko, które zasnęło). Można więc wyjść sobie tak wirtualnie. W wyobraźni wyprowadzić mózg do innego świata. Zły pomysł?

Otóż zły. Bo gry uzależniają. Wobec takich wniosków aż strach usiąść do konsoli, bo ledwie człowiek klapnie, zaraz domownicy patrzą srogim spojrzeniem psychiatry, czy to już trzeba nas wysłać do zamkniętego ośrodka, czy jeszcze na nas poeksperymentować. Połazić w kółko i pojęczeć. Korki wykręcić. Ponarzekać. Narobić wyrzutów, że młodość marnujemy. A spróbujcie się zdenerwować! „O! Oznaki uzależnienia!". I nie wytłumaczysz takiemu, że jak gotuje obiad, albo śpi i ktoś nad nim sterczy jęcząc, to też go to denerwuje. A nie jest uzależniony do gotowania. Krótko mówiąc, jesteśmy w kropce.

Gry to pasja, jak każda inna. Oczywiście mogą uzależniać tak, jak: siłownie, diety, chodzenie do lekarza, seks, przemoc, hodowla chomików, oglądanie piłki. Jak trafi na odpowiedniego, to oczywiście uzależni. Musimy po prostu przeczekać aż się mediom znudzi. A tym, którzy zaklinają się, że na czole mamy wypisane: „chory", tłumaczmy spokojnie, że tam jest inny napis: „pasjonat". Faktycznie, przyznam szczerze, że nawet moim rodzicom nie przeszłoby przez usta zdanie: „Gry to takie hobby". Do pełnego sukcesu musimy poczekać po prostu na to, aż sami wszyscy staniemy się rodzicami.

//Grabarz



MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zobowiązany do rzeczy niemożliwych

Zdjęcia: Eduard Stelmakh - Fotolia.com, Jason Young - Fotolia.com, Neo Edmund - Fotolia.com

Finalna wersja produktu może się nieznacznie różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie

Nawigacja Manta GPS440 Easy Rider

- Procesor Centrality Atlas III 396 MHz
- Wyświetlacz TFT 4,3"
- Pamięć 512 MB
- Czytnik kart microSD
- Port USB
- Obudowa typu „slim"
- Odtwarzanie plików wideo, audio, przeglądarka zdjęć
- Mapa: MapaMap Easy 6.0 Polski

JPEG · microSD · USB UNIVERSAL SERIAL BUS · DIGITAL DECODER MP3

www.eMANTA.pl

12
www.pegi.info

pspinyourhands.com

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Gra jest też dostępna do pobrania z PlayStation®Store.

TWOI BOHATEROWIE ECO. TWOJE STARCIA W PRZESTWORZACH. TWOJE PRZYGODY.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

Jak & Daxter wrócili! I tym razem po to, aby uratować wszechświat. Dołącz do nich, usprawniając swój statek i ładując się w sam środek powietrznych turbostarć. Dokonaj spustoszenia swoją nową spluwą o kilku trybach prowadzenia ognia - Laską bojową i oswój się ze swoimi nowymi niesamowitymi Eco-mocami, zgłębiając najdalsze zakątki galaktyki. I to w pełnej polskiej wersji językowej.

W polskiej wersji językowej:
Cezary Pazura jako Daxter i Paweł Ciołkosz jako Jak.

PlayStation Portable